COMPUTER GAME NOVEL, COMIC & TRPG

ログアウト

LOGOUT

テーブルトークRPGスペシャル

980YEN

●TRPGコミック

Dr.モローのRPGな日々
Dr.モロー

真ウィザードリィ・リプレイ
河本ひろし&高井信

イース・リプレイ
田中としひさ

GMなんかこわくない!?
こいでたく&山本弘

テーブルトーク入門記事もたっぷり
とことんRPG
みんなもRPGやろうよ
海外ゲーム必勝道場
RPG FREE TALK
テーブルトークRPGクロスレビュー

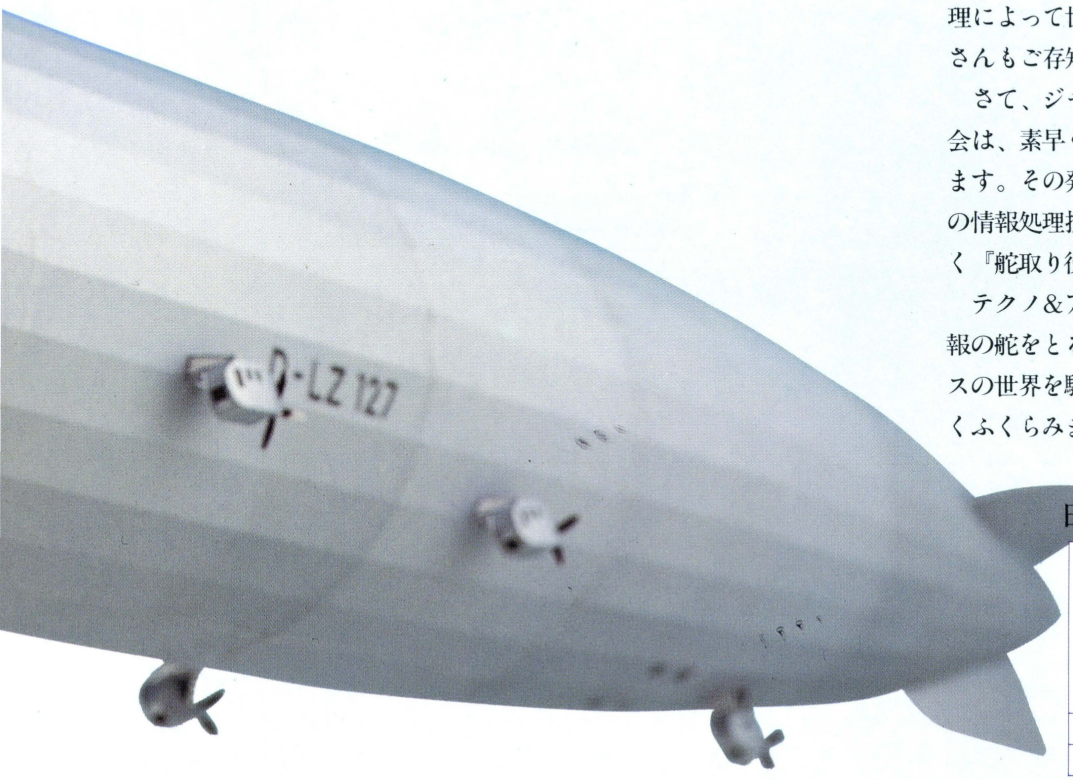
真ウィザードリィRPG
のサポートも完璧!
迫力いっぱいのダンジョン・ジオラマ
ワールドガイド ズダイ・ツァ
佐脇洋平&鈴木健介
シナリオ&リプレイ 帝国の残照
高山浩&佐藤樹云

イースTRPG
の魅力ここに爆発!
ワールドガイドノベル しろがねの浜
星宮すみれ&池上明子
トラブル・シューティング 愛と欲との果てに
関根博寿&佐々木亮
シナリオ まぼろしの雪山
牧山昌弘&高橋政輝

真・女神転生TRPG
の全貌が遂に明らかに!
システム&リプレイ発表
鈴木一也&相崎直美

第6号は3月9日発売

アスキームック ASCII



～INVITATION～

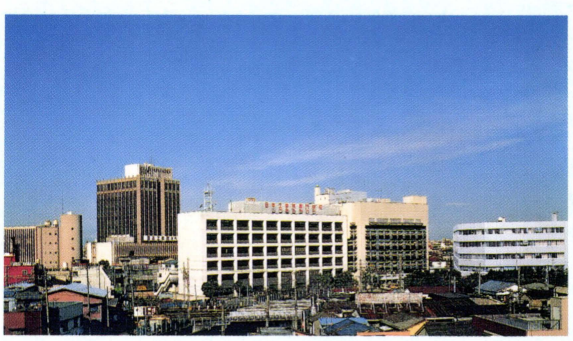
大空をゆっくりと進む飛行船。この飛行船が発明された頃、人々の大空への夢は果てしなく広がったことでしょう。時は流れ現代、大空の主役はジャンボジェットたち。最先端の技術が搭載された機体は、コンピュータ制御の『舵』を手にいれました。正確な情報処理によって世界各国への旅がより安全になったのは皆さんもご存知のはず。

さて、ジャンボジェットに限らず、現代の情報化社会は、素早く、正確で、高品位な情報を必要としています。その発信者や伝達者となるのがプログラマなどの情報処理技術者。いわばビジネスシーンを成功に導く『舵取り役』といえるでしょう。

テクノ&アートワールド日本工学院が育むのは、情報の舵をとるコンピュータ・スペシャリスト。ビジネスの世界を駆け巡る柔軟な発想力と確かな技術が大きくふくらみます。

日本工学院の情報系学科

学　科	情報処理科三年制	情報処理科	OA科	情報ビジネス科
日本工学院専門学校	●	●	●	
日本工学院八王子専門学校	●	●	●	●



日本工学院専門学校・蒲田キャンパス

ようこそテクノ&アートワールドへ

学校法人 日本電子工学院　2校とも東京都認可の専修学校

日本工学院専門学校

〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22　☎(03)3732－1111(大代表)

日本工学院八王子専門学校

〒192 東京都八王子市片倉町1404-1　☎(0426)37－3111(大代表)

■入学願書受付中!!

入学案内書は送料500円でお送りします。
各校へお電話でご請求ください。

情報

ニュースという名の舵をとる。

日本工学院宣言

学校はもっと社会に近くていい。

真ウィザードリィRPGカラージオラマ

聖竜との邂逅

ル・クプレス

ジオラマ製作/安藤賢司　撮影/水科人士

その洞窟を護っていたものは伝説に聞く巨大な聖竜であった

リルガミンの混乱を鎮めうる神秘の宝珠の守護者

ル・クブレスの姿を見紛うはずもない

ひとり前へと進みいで中立の水晶を手にかざすメイジに

彼が語りかけた言葉は何だったのだろう……

聖竜の瞳に輝きがともるとき
真ウィズの世界は実体を持つ

文字でしか表現されることのなかったものに心と体をあたえる
想像と創造が出会うときフィギュアに新たな生命が育まれるのだ

真・女神転生

真・女神転生への道

女神転生の一連の作品群は、小説家西谷史さんの『デジタル・デビル・ストーリー』シリーズの第1作「女神転生」から始まった。悪魔とコンピューターを組み合わせた斬新な発想は、『女神転生』シリーズの印象を、強烈に決定づけたのだった。

鋭敏な感覚を持つアーティストたちは、誰もが平穏無事と考える社会の陰の部分を、麻薬捜査犬の様に嗅ぎ当てる。

例えば、ダダイズムやキュビズムの画家たちが、工業化により失われる人間性を感じ取ったように。実存主義の小説家たちが、家族と宗教の崩壊と、合理主義の台頭とに、何とか折り合いを付ける試みをしていたようにだ。

コンピューターが、生活のあらゆる面に浸透した、デジタル管理社会の白けた恐怖。

個人の信頼度までもが、フロッピーディスク1枚にも満たぬ情報で管理される、存在感の危うさ。ネットで結ばれた、都市の脆弱な神経網。

そうした目に見えぬ、アイデンティティーを脅かす不安を、西谷さんは〝悪魔〟という目に見える不安に置き換えて、私たちに見せてくれたのかも知れない。

西谷さんは、実は機械が嫌いで、パソコンも、ネットワーク通信も嫌い故に、あえてどんなものか使ってみたのだという。

逆に機械にも嫌われているらしく、ステレオなど特に良く壊れてしまうそうだ。

コミック『真・女神転生』の相

時は来たり！　テーブルトーク版のデザイナーたる鈴木一也氏が、ついに『真・女神転生』の基本システムを布教し始めたのだあ！

作　鈴木一也
画　相崎直美

馬小次郎の設定も、そうした西谷さんの矛盾した面白みから、ヒントを得てる。

西谷さんのこの作品は、北爪宏幸作画で徳間書店からアニメ映画化され、さらに（株）ナムコから最初の『女神転生』がファミコン版で発売された。（株）日本テレネットからも、同時期にパソコン版が出されてるが、これは、トップヴューのアクションゲームである。残念ながら、後に影響は及ぼしてはいない。

'87年9月にナムコより発売された『女神転生』は、『ウィザードリィ』をベースにしたＲＰＧだった。実は企画者のMr.ブー氏が、何よりウィズにはまった人だったのだ。しかし、何といっても『女神転生』では、悪魔合体が斬新なシステムとして、高く評価されたのだった。

悪魔合体……。それはあの永井豪先生のコミック『デビルマン』から、私たちがインスパイアされたものだ。漫画史に燦然と輝く、このパワー溢れる作品を読まずして、『女神転生』は語れない。

同じく『デビルマン』に触発された作品は、栗本薫先生の『魔界水滸伝』がある。スーファミ『真女神転生』の企画時に、これを読んでいなかったアトラス側のスタッフから、偶然にも似かよった設定が提案された。悪魔が起こしたクーデターや、アメリカから悪魔鎮圧のため発射される、ＩＣＢＭなどである。

『魔界水滸伝』も（ゲーム業界としては）大分前に発表された作品である、ということも有ったが、何より、栗本先生には、同じ豪信者

©ATLUS/遊企画　©シップス/西谷史

もちろん、TRPG版『真・女神転生』は、悪魔との対話がライヴで楽しめるわけで、マスターの皆さんには、その辺、存分に演出していただきたいと思う。

さてその後、西谷さんの『デジタル・デビル・ストーリー』は、3冊まで出版され、さらにそれは『新デジタル・デビル・ストーリー』へと発展して行く。一方、メガテンは独り歩きを始めた。

'90年4月、ナムコから『女神転生II』が発売され、その世界観を確立したといえる。Iのときから、隠れた名作として、カルトゲームと噂されていたが、IIにして、その評価は定着した。合体は背徳の楽しみとして高められ、多くの人を魅了した。会話も充実され、悪魔に個性が出始めた。

荒廃したアフターマスの世界に現われる救世主。しかし、彼にはその自覚が無い。また、善も悪も相対的なものに過ぎない。神と悪魔もまた……。

こうした強いテーマ性を持ったゲームに、私たちはこだわった。それも、なるべく押しつけの論理ではなく、プレイヤーが自分で判断して、選べるように。それは、ある程度は成功していると思う。(IIの最初の設定では、東京タワーの魔女(ヒロイン)を、パズスの言いなりになって殺すことまで出来た。すると、少しゲームが進んだところで、ひとつの結末を迎えるようにはなっていたが……)

巨大な悪を倒すことを目標に、与えられたレールの上を進んで行く。ひところ、そうした〝悩まぬ者〟のゲームばかりが目立った。(今でもそうかも知れないが)そうしたゲームが主流であることへの、アンチテーゼもあったと思う。

過去のゲームでやり残した無念さは、ほんとにいっぱい有るが、特にIIで残念なのは、冒頭と後に青山でも出てくる2Dゲーム〝デビルバスター〟が、中途半端になってしまったことだ。

そのころ、まだヴァーチャルリアリティーなる言葉は、巷には普及しておらず、他のスタッフを説得できなかったのだ。(プレイヤーには難しすぎると考えられた)メモリ面で圧迫され、中途半端な作りになってしまうと、反省しきりである。

またIIとも、RPGとゲーム音楽のリンケージが、ドラクエと対極をなすものとして、評価されている。音楽CDも日本ビクターより、去年やっと発売され、ナムコのゲームの音楽CDとしては、前例の無い売り上げとなったとか。

そして、アトラスがメーカーとして業界にデビューし、'92年、ついに『真・女神転生』の登場となる。情報誌に、その内容は色々載ったので、詳しくは書かないが、IIの時に、悪魔と神の道を提示したのに加え「では人の道とは?」と、問うてみた。

私はゲームデザイナーとして参加したが、悪魔や主役以外のキャラ設定、対話と合体と魔法の設定、戦闘の式や、シナリオのストーリーのいくつかを担当した。

シナリオ・ライターとしては、アトラスの伊藤さんが担当だったが、グラフィック&キャラ・デザインの金子さんや、プログラマーの岡田さんらの意見も多く入っている。そういうわけで、全体を統

対話は、メモリーを大量に食い、その割りには地味で、面倒くさいゲームになる危険性をはらんでいる。システムを作るのも労力がいる。そうした理由から、RPGから、対話がはぎ取られていったのだ。

『ウィザードリィ』が、属性を設定することにより、友好的なモンスターグループを出現させ、わずかに『D&D』の敵との対話の名残とさせている程度だ。

テーブルトーク界でも、その黎明期には、モンスターと見れば戦うしか知らない、バーサークプレイが横行していた。敵と対話するという、一種のゆとりが受け入れられるのには、プレイヤーの成熟が必要だったのかも知れない。

また、日本ではパソコンの『ウィザードリィ』『ウルティマ』と、テーブルトークの『D&D』の普及が、ほぼ同時期に起こってしまった、という不幸があるかも知れない。パソコンで、殺戮の繰り返しのルーティンワークに慣れたプレイヤーが、単に稼ぐ為に屠殺に走る。マスターまでが、それに慣らされていたのだと思う。

の先輩として、尊敬と感謝の気持ちを込めて、そのままの設定でいくことにした。

私の提案した設定でも、あえて『魔界水滸伝』と同じにしたものがある。それは、役小角行者の役どころだ。主人公たちの危機に際して、結界を張った魔界にかくまい、修行させる強力な霊能者。そして、カオスでもロウでもない。こんな条件に合う人物はなかなか居ないものだ。

日本で最大級の力を持った霊能者といえば、役小角、弘法大師空海、阿部晴明らだが、この中でも、鬼神を使役したとされる役小角が、最も適役だった。空海は真言密教なので、今回の設定ではカオス寄りになってしまう。また、阿部晴明は天皇家のお抱え陰陽師だったので、ロウ色が感じられる。

『女神転生』は、敵と〝対話〟できる、最初の日本のRPGであった(単に〝話す〟だけならあったが)。そして、会話で仲魔に出来るということは、〝殺戮〟だけに終わってしまう、通常のRPGから、大きく一歩踏み出したものである。

しかし、敵との対話というは、皆さんがご存知のように、TRPGでは、常識ともいえるシステムなのだ。

括するプロデューサーの新野さんが、私たち企画の代表者として、広報の流星野郎こと相原さんとともに『真・女神転生』の顔になっているのだ。

これは私は参加していないが、GB版の『真女神転生・外伝』も発売され、アトラスのメガテンも今後、さらに多くの作品を産み出していく予定だ。

すでに『真・女神転生II』の企画もスタートした。みなさんのご期待に応えるべく、少しでもクオリティの高いものを目指している。

西谷さんは、本誌でも小説をスタートされた。コミックで、小説で、TVゲームで、そしてこのTRPGで。真・女神転生の世界征服の野望は、とどまるところを知らない！

昨年発売されたスーパーファン『真・女神転生』に登場するスヒーロー。この画面は敵を敵を倒すため体をしたところ。TRPGでも、このイメージ体するのだろうか？

テーブルトーク版の心

さて、テーブル・トーク版の話しである。

先月からずっと、戦闘の解決方法に頭を悩ませている。スピーディーで、スリリングで、変化に富む、なんていう、ぜいたくなシステムを目指していたからだ。

始めは、戦闘をごく軽くして楽なものにしようと思っていた。しかし、戦闘はプレイヤーがどうするのか考えて、ゲームをプレイすれば、良い結果が得られるようにしてやりたいものだ。また、プレイヤーのアドリブに、なるだけ対応できるようにしたい。

逆に、戦闘が単なるルーチンワークに陥るのは、どうしても避けたいのだ。

何とかできそうな気がしてきたが、レベル1から、レベル90までのキャラを、同じシステムで、バランス良くプレイさせるのは至難である。複雑な計算式を入れれば可能であるが、コンピューターを、常に携帯してプレイしてもらうわけにはいかない。何とか数値のバランスで取ろうかと考えているが、いまだに思案中なのである。うーん、困ったものだ……。

さらに頭を悩ませているのは、仲魔になった『悪魔』の扱いある。

まず、呼び出し方。マグネタイトの消費、そして、誰がその悪魔を扱うかである。

これもある程度の解答を、悩み多きピンクの脳みそから、ぬるぬると引き出して並べてみている。戦闘はPCの命令に従わせるが、しゃべるのはマスターにやらせよう。さらに、たまに忠誠チェックを行い、PCの命令通りに動かない場合も生じさせようと思っているのだ。

要は、悪魔はPCの命令を聞くNPCである、ということである。

ダイスに賭ける

RPGのシステムは、まず、ダイスの活かし方である。

最もダイスの目に燃えたのは、我がデザインの師匠であった、黒田幸弘さんがデザインした、エポック社の『超人ロック』であった。これは、2D6しか使わないシンプルなゲームだったが、燃えに燃えた。特に精神力のチェックに成功すると、自分のキャラでは、本来扱えないレベルの超能力まで使える点は、すばらしいダイスの隠し味であった。

また、同じく『パワーベース・ボール』も同じだ。あのときのダイスの目が〝生きていた〟と感じたのを何とか再現したい。

そこで同じく、20面ダイスをふたつ使い、0〜99までの数字を求める方法をとることにした。

6面をたくさん振るのも、微妙な確率を出せるし、迫力があって楽しいが、合計するのに時間がかかる。0〜99では、チェックするための数値がどれくらいの確率で成功するのか、簡単にプレイヤーに理解できる利点がある。

また、めったに出ない目を利用して、色々なアクシデントを引き起こすことができる。

しかし、ダイスを多く振るゲームの中では、1／100の確率は、出ないようでいて意外と出る目なのである。このへんの、微妙な確率を利用するの感覚が、ボードゲームやダイスを使うカードゲームなどのおもしろいところなのである。

長く、シミュレーションゲームをプレイし、制作に携わってきた私は、ダイスの目の偶然性が、さまざまなドラマを生み出すのを見てきた。そのドラマは、二度と再現されない生きたドラマであり、そこに居合わせたプレイヤーたちだけのものである。

今回、始めてTRPGをデザインするに当たって、ダイスの偶然が生み出す、その人だけのストーリー性というものを、私は重視したいと思うのであった。

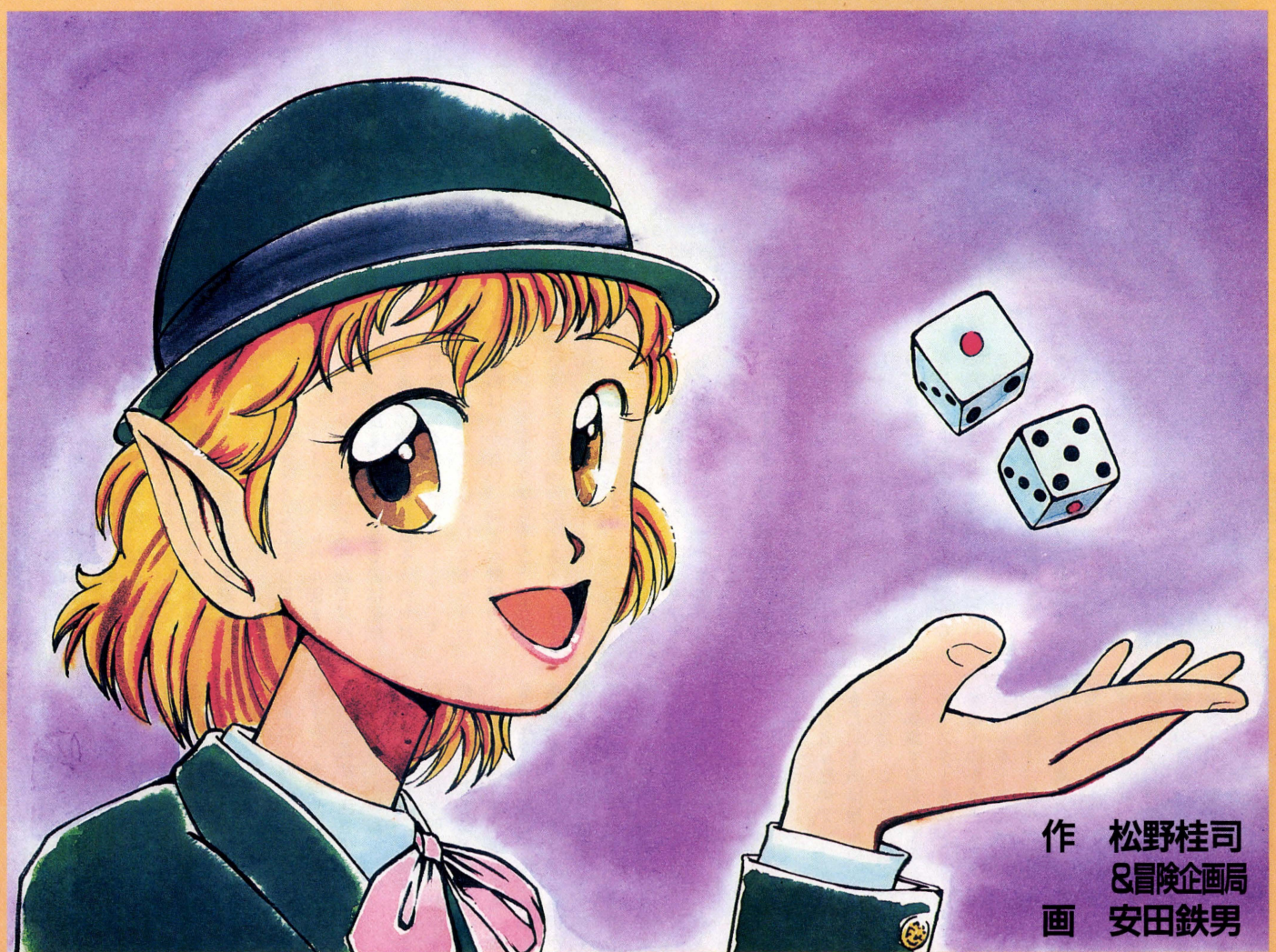
◆鈴木先生の御言葉……。◆

だれか私のアシスタントで働きたいものは居らぬか？ 遊企画では、ここに下僕（バイト）を募集するものである。RPGのマスターをやってる人、文章を書くのが好きな人、かつ黒猫アレルギーの無い人を求む。

最近は、これ他にコミックの原作と『真・女神転生II』の企画会議、スーファミ版『モンスターメーカー』のチェック、アスコミの幻想用語の基礎知識、税金の計算、猫のトイレ掃除とMPを吸い取られそうなほど忙しい。熱帯魚にも凝り始めてしまい、卵を孵化させたり、病気を治したり、仲の悪いのを住み変えたりと大変である。さあ、我とともに歩め、人の子らよ。いますぐ連絡を！

勤務地 渋谷 10時〜18時半まで。
電話：03（3499）5518

とことん RPG
①ウィザードリィV



作　松野桂司
　　&冒険企画局
画　安田鉄男

RPGは、大別して2つの種類が存在します。まずひとつは、気の合った仲間たちと一緒に、キャラクターシートとサイコロで遊ぶ〝テーブルトークRPG〟。もうひとつは、パソコンやファミコンを使って遊ぶ〝コンピューターRPG〟です。でも、テーブルトークの方はコンピューターに比べると、まだまだ一般に知られているとは言い難いようです。事実、RPGと言えば〝コンピューター〟だと大部分の人は思っているのです。

テーブルトークRPGって何？テーブルトークRPGって、どんなところが面白いの？　じゃあ、コンピューターRPGは？　テーブルトークRPGと、コンピューターRPGってどこが違うの？そんな疑問を持っている人って、多勢いるんじゃないでしょうか？

そこでこのコーナーでは「難しいうんちくは抜きにして、まずは遊んでみようじゃないか」というワケ。「コンピューターRPGなら知っているけれど、テーブルトークは未経験」。そんなプレイヤーたちのために最初に題材に選んだのは、スーパーファミコンの名作RPG『ウィザードリィV』です。

え？　なぜコンピューターRPGを選んだのかって？　いきなりテーブルトークを始めるよりも、まずはプレイヤーの馴染み深い部門を接点として、テーブルトークの雰囲気をつかんでもらおうというのが狙いなのです。「どっちが面白いの？」なんて野暮なことは、言いっこナシ。「どっちも面白いんだよ」ということに重点を置いて、この2種類のRPGを遊び比べてみたいと思うのですが……はてさて、どうなることやら……？

口泉の喫茶店にて……

「テーブルトークRPG？　何それ？　RPGの親戚か？」

……ぷっ!?

思わず飲みかけのコーヒーを吹き出しそうになる。それというのも、つい数秒前まで『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などのコンピューターRPGの話題で盛り上がっていたからだ。よもや、そんなリアクションがとびだすなどと、誰が予想するだろう。どうやら彼は〝RPG〟と言えば〝コンピューターゲーム〟なのだと思っているようだ。

「テーブルトークRPGってのは、コンピューターRPGにおける機械の役割を、人間がかわりに担当して進めるゲームなんだ」

「ああ。あの、ボード使って紙のコマ動かして、サイコロ振るやつだろ。あれってシミュレーションゲームって言うんじゃないの？」

……惜しい。もうひと息。

「確かにテーブルトークって呼称がない頃はボードRPGとか呼ばれてたけど、シミュレーションとはちょっと違うんだなぁ。まあ、RPG自体、感情や行動パターンをシミュレートしているとも言えるんだけどね。テーブルトークもコンピューターも、RPGと呼ばれているからには、本質的には同じゲームなんだ。コンピューターRPGが好きな君なら、絶対に気に入ってくれると思うけどな」

「ふ〜ん……？」

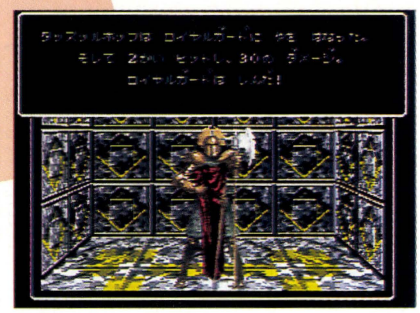
相手がけげんな表情を見せたので、僕はこの説明では理解を得られなかったのだと悟った……。

そもそもRPGとは「役割を演じることによって、物語の主人公になりきるゲーム」のことだ。だが、コンピューター界では少々違った意味あいで認知されている。つまり、「RPGとは、経験値をかせいでキャラクターを成長させるゲームだ」と誤認されているのだ。さらに、パソコン誌などで「このゲームには、自機が成長するというRPG的要素も楽しめちゃうのだ」などという記事があちこちで見られ、誤解に拍車をかけている。

テーブルトークをコンピューターゲームで例えるなら、ゲームの主人公として〝見〟たり〝聞い〟たりする〝アドベンチャーゲーム〟こそが、そうだと言えるだろう。僕の説明で、相手が納得しなかったのも理解できる気がする。

よし！　それならいい考えがある!!　僕はピピンとひらめいた。

▲今回、僕が用意したのが、この『ウィザードリィV』である。誉れ高き名作『ウィザードリィ』の第5作だ。これまでのゲームシステムはそのままに、正方形という型を脱したダンジョンマップや、新しい要素として、多彩な登場人物に複雑な謎の数々。SWIM（泳ぐ）技能の登場など、ひとつの転換期作品であると言える。事実、次の第6作でウィザードリィは大変革をむかえることとなるのである。



➡これがゲーム画面である。パソコンゲーマーが「ずるい！」と叫んだほどリアルなグラフィックとサウンドは、ゲームの進行を盛り上げてくれる。ぜひ御賞味あれ。

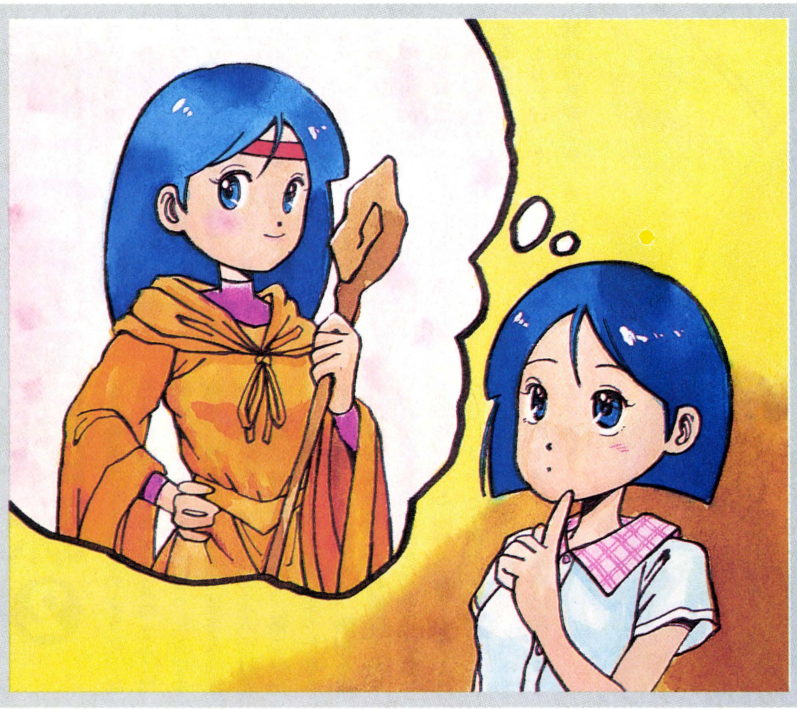
RPGの醍醐味①

■イメージの世界

RPGの楽しさ、醍醐味とは何なのだろうか？　まず第1に挙げられるのは〝イメージすることの楽しさ〟である。現実の世界には有りえない現象や、存在しない生き物たちとも、ゲームの中でなら出会うことができる。また、ゲームの中ではプレイヤーは逞しい戦士になることができるし、美しい魔術師になることもできるのだ。

コンピューターRPGの中には、主人公の姿が〝絵〟として現われているものと、そうでないものとがある。また、主人公の生い立ちや性格までが決められているものと、そうでないものもある。

前者ならば、プレイヤーはテレビモニターに映し出された、自分とは違う誰かになって、ゲーム世界を冒険することができる。後者ならば、自分自身としてゲーム世界に入ることもできるし、自分以外の誰かをイメージすることで、別人としてゲーム世界に入ることもできる。コントローラーを手に、ゲーム世界での自分をイメージする。その瞬間、プレイヤーはゲーム世界の住人となれるのだ。まさに、手軽な異世界旅行である。



RPGだよ全員集合!!

僕はまずコンピューターゲーマーを集めて、ちょっとしたゲーム会を開くことにした。もちろん、コンピューターゲーマーたちに、テーブルトークRPGの雰囲気をつかんでもらおうというのが、その目的だ。当日、口コミで集まったのは、3人のパソコンゲーマーと2人のファミコンゲーマー。もちろん、みんなテーブルトークRPGについては何の予備知識もない。

Aくん　こないだの約束どおり、多勢仲間を連れてきたぞ。

Bさん　こんにちは。

Cくん　ども、失礼します。

Dくん　ちはぁ〜っす。

Eさん　おじゃまします。

松野　ややっ!? 女の子がふたりもいるではないか？　こいつ、いつの間に？

Aくん　ふっ（勝ち誇っている）。

Eさん　Aくんから、何か面白いゲームをやらせてもらえるって聞いたもので。そうなんですか？

松野　そうですよ。まあ、きっと今日から、みんなのゲーム観が変わることになると思うよ。

Aくん　そんなデカいこと言っていいのかぁ？

松野　いいの。ところでみんなは、いつもはどんなゲームをやってるんですか？

Aくん　オレはパソコンRPGなら極めまくってるぞ。『ブラックオニキス』のカラー迷路や『ウィズI』の地下4階までなら、ソラでマップを描ける。

松野　……おまえには聞いてないの……Bさんは何を？

Bさん　私は98持ってるんで、パソコンゲームを色々と……特にアドベンチャーゲームが好きです。

松野　お気に入りのゲームは？

Bさん　サイレントメビウスが面白かったです。あと、J.B.ハロルドが大好き。

松野　渋い趣味だね。Cくんは？

Cくん　僕は、シミュレーションゲームが好きですね。『大戦略』に『信長の野望』あたりを少々。

松野　ふむ。じゃ、Dくんは？

Dくん　僕はファミコンRPGをやってます。『ファイナルファンタジーV』なんかが最近ハマったゲームですね。

松野　じゃ、最後にEさんは？

Eさん　私はねえ、ストIIが大好きなんです。特にリュウが。

松野　なるほどね。ホントに色々なタイプの人が集まったなぁ。

Aくん　で、今日は何をやらせてくれるんだ？　例のテーブルトークRPGってやつか？

Aくんの一言に、集まったメンバーの顔が若干くもる。みんな、テーブルトークに対する予備知識がないとはいえ、おぼろげにその存在は知っているのだ。どんなふうに認識しているのかは、だいたい想像がつく。きっと「何だか知らないけど難しそう」とか「ルールが複雑なんでしょ？　そういうのはちょっと……」と、いったトコロだろう。未知のものに対して積極的に挑める人というのは、案外少ないものだ。そして、どのようなものであれ、その分野をすたれさせてしまうのがそんな気持ち、すなわち〝苦手意識〟でもあるのである。とまあ、これは冒険企画局の局長である近藤功司が、よくこぼしている言葉なのだが……それを聞いている僕としても、ちゃんとその辺は考えてある。

松野　いいえ、今日みんなで遊ぶゲームは（ごそごそ）これです。

言って、僕が取り出したのは、スーパーファミコンのRPGソフト『ウィザードリィV』。

Aくん　何だ、ウィズVじゃないかよ。俺、パソコン版でもうクリアしちゃってんだけど……。

Dくん　僕も、スーファミ版を今やってるとこなんですけど……。

Aくん　だいいち、ウィズVは1人用だぜ、みんなでどうやって遊ぶんだよ？

松野　ふふん。それは始めてからのお楽しみだ。まずは、みんな1人ずつキャラクターを作ってくれないかな？

Bさん　全員ですか？

松野　そ、人数分ね。あ、そうそう。高いボーナスが出るまで何度も作りなおすってのはナシにしといてくださいね。

Aくん　……俺を見て言うなよ。

Cくん　しかし、いきなりキャラクターを作れと言われても、急に名前なんて考えつかないよ。

松野　……そうだ。なら、自分の好きなゲームに由来した名前にしといてください。その方が、僕としても、誰がどのゲームが好きなのか解りやすいですしね。

Aくん　おっしゃ。ほんじゃあ俺は、ウルティマから取って〝シャミノ〟にしよう。

Bさん　私は……やっぱ、サイレントメビウスの〝レビア〟ね。

Cくん　うぅむ……僕は大戦略の対空戦車〝ローランド〟だ。

Dくん　僕はウィザードリィの人気者〝マーフィー〟にしようっと。

Eさん　私はもちろんストリートファイターIIの〝リュウ〟よ!!

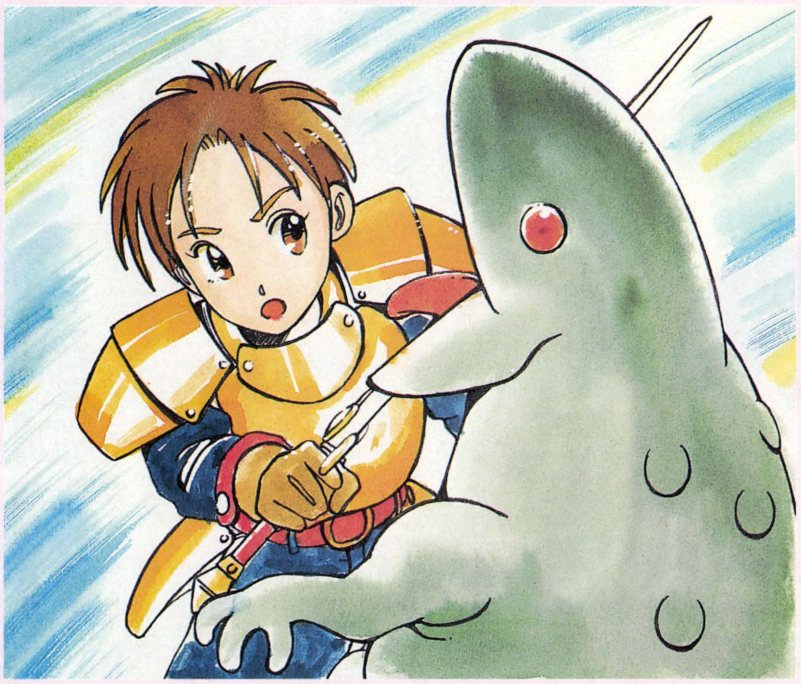
松野　じゃ、キャラ作ってね。

RPGの醍醐味②

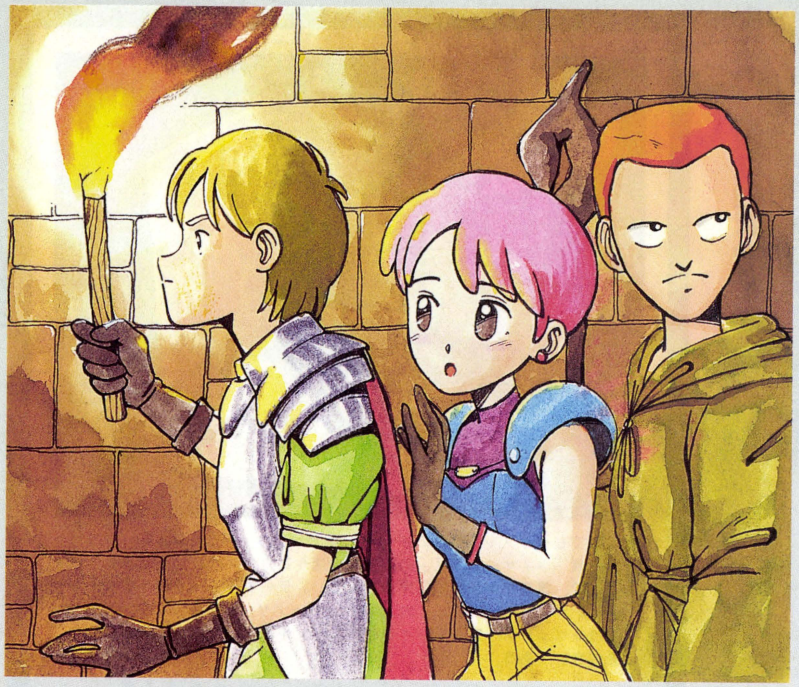
■スリル満点の戦い

誰しも、自分が不死身の肉体を持つ〝英雄〟になる事を夢見たことが、1度はあるはずである。また、血湧き肉踊る冒険を体験できればいいと、望んだこともあるだろう。RPGの魅力に、そんな望みを〝叶えてくれる〟という点がある。RPGという空想とイメージの世界の中で、プレイヤーは巨大なドラゴンと戦ったり、美しい妖精と甘いひとときを過ごしたりすることができるのだ。

とりわけ、その中でも、スリル満点の戦闘が楽しめるのが嬉しい。SF映画のヒーローのように、はたまた時代劇の主人公のように、怪物や悪者をばったばったとなぎ倒す。映画やドラマでは主人公は死なないが、RPGの主人公は違う。時には苦戦したり、傷ついたり、最悪なら死んでしまったりもする。だが、それゆえに、勝利を収めた時の総快感と満足感は、測りしれないものなのだ。今日は勝てない相手でも、レベルアップした明日には勝てるかもしれない。〝戦闘〟は、RPGにおいて、欠かすことのできない醍醐味のひとつなのである。



RPGの醍醐味3



■未知の領域の探索

暗くじめじめした地下迷宮。曲り角の向こうは見えないが、そこには怪物が潜んでいるかもしれない。廊下には、落とし穴の罠があるかもしれない。しかし、扉のむこうには金銀財宝が隠されているかもしれないのだ。

RPG第3の醍醐味として〝探索〟が挙げられる。探索、つまりクエストである。暗い夜道を独りで歩いていると、ふと暗がりに何か潜んでいるような気がする時はないだろうか？　勇気を出して調べてみても〝ノラ猫が跳び出してきてびっくり！〟ぐらいのことしかおきないのが、現実社会の味気ないところである。しかし、RPGならば、そこから背筋も凍るような怪物が違和感なく跳び出して来るのである。仲間と協力して怪物を倒し、未知の迷宮の奥深くまでもぐりこむ。一歩先に何が潜んでいるのか解らない緊迫感と、迷宮の中をくまなく調べていくことによって得られる征服感。

遊園地のお化け屋敷や、巨大迷路に行かなければ体験できないことが、RPGならば、部屋にいながらにして楽しめるのである。

変わった遊びかた……

約15分後、ゲームカセットの中に5人の新米冒険者が誕生した。以後は僕自信を〝GM〟と、集まったみんなは、それぞれのキャラクターの名前で呼ぶことにする。

シャミノ　全員、キャラクターを作り終わったぜ。

GM　できた？　じゃあ、ちょっとコントロールパッド貸して。

レビア　はい。

GM　さんきゅ。この5人に僕の秘蔵のキャラクターを加えて、ダンジョンに入る……で、マロールの呪文で東22の北30へワープして……ほんでもって〝たたかう〟。

マーフィー　何やってんです？

GM　あ、今のままじゃキャラクターのレベルが低いんで、ちょっとレベルを上げておくんです。

レビア　どうしてですか？

GM　これから始めることの下準備ってトコかな……よし、勝った。経験値88026点、と。で、城へ戻って宿に泊まって……ありゃりゃ、全員レベル10になっちゃったよ。強くなりすぎたかな？

シャミノ　おい、もったいぶらないで、そろそろ何をやるのか教えてくれよ

GM　そりゃあもちろん、みんなでRPGをやるんですよ。それも、ちょっと変わった方法でね。

一同　はあ？

GM　さて、準備もできたし。それじゃあ、さっそく始めるとしましょうか。これから始めるのは、複数プレイヤーでのRPGです。ただし、ここにある『ウィザードリィV』を使ってはいても、その内容は『ウィザードリィV』ではありません。

シャミノ　何のこっちゃ？

ローランド　哲学とか謎かけとかは苦手なんだけど……（笑）。

GM　そんなに難しいことじゃありませんよ。まず、僕が代表してコントロールパッドを使用します。で、ここにいる皆さんは、さっき作ったキャラクターになったつもりで、考えたり会話したりしてくれればいいんです。僕は、皆さんが〝前に進む〟とか〝魔法を唱える〟とか言うたびに、その通りにキャラクターを動かします。

マーフィー　イマイチよくわかんないけど、ようはみんなで一緒にウィズVをやろうってワケですね。

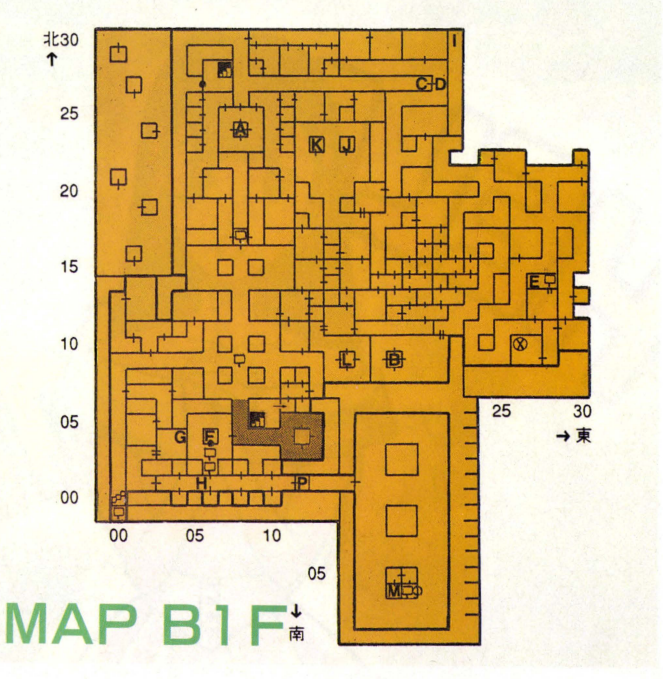
リュウ　よく解んない（苦笑）。

GM　まあ、とにかく始めましょう。みなさんのキャラクターは……と言うよりも、皆さんは〝ギルガメッシュの酒場〟にいます。それぞれの所持金は金貨200枚です。

さて、僕のちょっとしたもくろみによって、いよいよ実験が開始された。実験と言うと聞こえが悪いが、事実これまでにないもくろみであることは確かだ。僕はこの日のために用意した〝シナリオ〟をこっそりと広げ、その中の地図や文章を確認する。キャラクターのレベルをわざわざ上げておいたり、全員の所持金を意図的に金貨200枚にしたりしたのは、このシナリオを遊ぶための下準備だったわけだ。ちなみに、みんなのキャラクターはこんな面々だ。

◆ヒューマンの戦士〝シャミノ〟
◆ドワーフの戦士〝ローランド〟
◆ヒューマンの戦士〝リュウ〟
◆ホビットの盗賊〝マーフィー〟
◆エルフの魔術師〝レビア〟

では、プレイを続けよう。



未知の冒険は始まった！

GM　みんな、装備の購入はすみましたか？

シャミノ　ひとり金貨200枚ぽっちじゃあロクなもんが買えんけど、とりあえずは買い終わったぞ。

GM　では、今みなさんは〝ギルガメッシュの酒場〟にいると考えて下さい。そこに、ひとりの女僧侶が現われるんです。

一同　……はあ？

GM　その女性は美しい紫の髪を肩のラインできっちりと刈りそろえ、きらびやかな〝くさりかたびら〟で武装しています。右手には立派な〝ホーリーバッシャー〟を持っていて、とても高貴な人のようですよ。

一同　……はあ（事態をよく把握できていない）……。

GM　ホラ、みなさんが冒険者だとして、こんな状況になったらどうします？

マーフィー　き、急にそんなこと言われてもなぁ……。

GM　……（いきなりじゃあ戸惑うのも無理ないかな）……あ、その女性は、みなさんが座っているテーブルに歩み寄ってきますよ。ほら、知らない人が近付いてきたら、普通はどうします？

レビア　そりゃあ、相手の名前を聞くとか、「どなたですか？」とかたずねたりするんじゃない？

GM　ふむ、レビアがそう言うと、相手はこう言うよ。「私は、エルバード王国の司祭〝ファルナ〟と申します。皆さんは冒険者でいらしゃいますね？」さ、この質問に、みなさんは何と答えます？

レビア　……え？　え？

リュウ　……何かよくわかんないけど、そう聞かれれば「そうだ」と答えるんじゃないかなぁ？

GM　リュウがそう答えると、相手の顔がぱっと輝くよ。「ああよかった」とか言っている。

シャミノ　……はは〜ん。何となく解ってきたぞ。つまりGMは、コンピューターの代わりに、勝手に話をでっちあげてるんだな」

GM　でっちあげるとは心外な。場を盛り上げているんですよ。ホラホラ、みなさん、不思議に思わないんですか？　何で冒険者だと解ったのか、とか。どうしてそんなに嬉しそうなのか、とか。

ローランド　そりゃまぁ……。

シャミノ　一体、GMは俺たちに何をさせようとしてるんだよ？

GM　別に難しいことじゃないんですよ。さっきも言ったように、皆

▲本誌でもパワフル展開中の、『真・ウィザードリィRPG』である。コンピューター版『ウィザードリィ』の醍醐味を活かしつつ、新たな楽しみを付加することで、最高の逸品として完成度も高い。テーブルトークRPGはちょっと……という方は、ぜひともこの、真・ウィザードリィRPGを遊んでいただきたい。コンピューター版をプレイした方なら、予習なしでもすぐに楽しめること受け合いである。

◀真・ウィザードリィRPGには、左のようにシナリオ集とリプレイ集が別に用意されている。基本セットと合わせて3冊でも、パソコンRPG一本分より安いのが嬉しい。

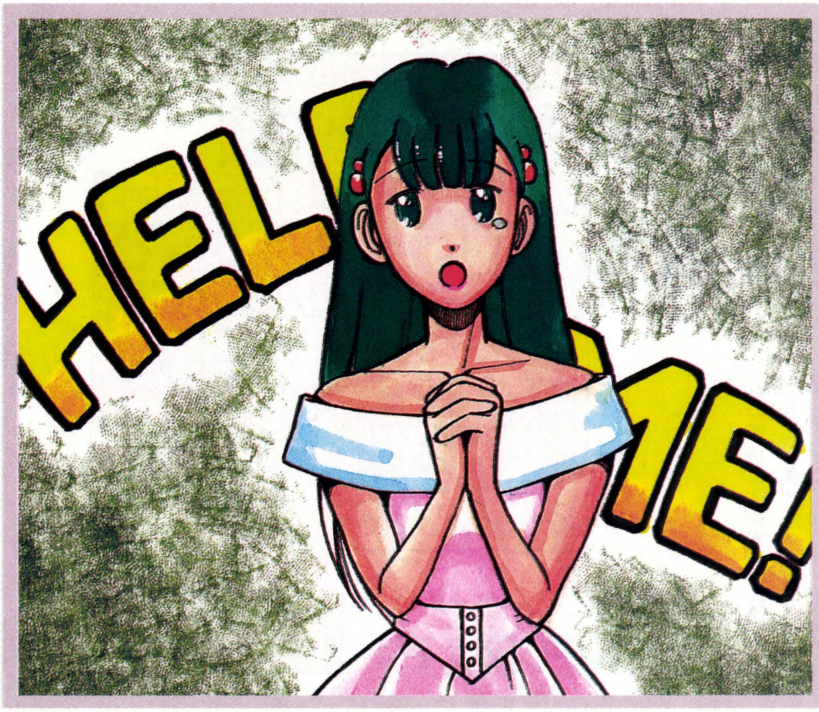
RPGの醍醐味4

■会話と交渉

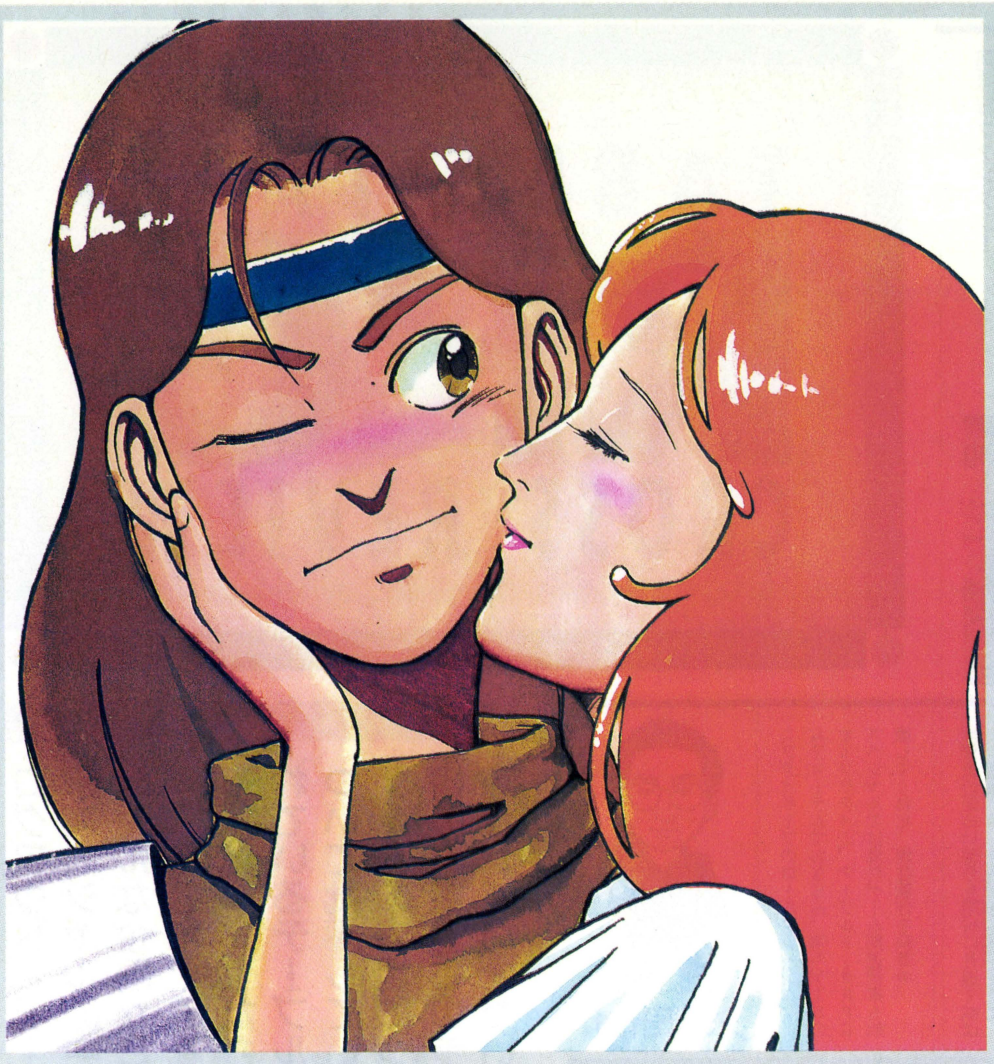
RPG第4の醍醐味は、やはり〝会話〟と〝交渉〟であろう。空想ゲームの世界において、あたかも実在するかのように声をかけてくる住人たち。コンピューターRPGでは〝フラグ〟という戒律に管理されているため、限定された言葉しか話してくれない場合が多い。それでも、見知らぬ世界で見知らぬ人と会話をするという行為は、冒険心をくすぐるはずである。

だがそれは、ゲーム世界の住人たち（いわゆるNPC）とのみ交わされるわけではない。冒険を共にする、仲間たちとの〝対話〟や〝相談〟こそが、テーブルトークRPGのテーブルトーク（卓上会話）たるゆえんなのである。コンピューターは語りかけてくれない？

……いや、そんなことはない。最近のコンピューターRPGの中には〝相談〟コマンドや〝仲間と会話する〟などというコマンドが用意された作品が、いくつかある。このコマンドを選択することによって、仲間たちは個性的な〝しゃべくりあい〟をはじめるのだ。多少〝型〟にはハマッているが、それでも会話を楽しむことができる。



RPGの醍醐味5



■使命達成の満足感

様々な苦難の末に、あなたたちはついに使命を達成した。ようやくにして再会できた父と娘が、魔物の巣窟から助け出し村へと連れ帰った少女が、人々と抱き合って歓喜の涙を流している。

ひょっとしたら、あなたはもう少しで死ぬところだったかもしれない。いや、すでに、仲間の何人かを失ってしまっているかもしれない。だが、この光景を見れば、死んだ仲間も誇らしげに笑ってくれることだろう。我々は使命を達成した。やりとげたのだ!!

RPGにおいて、最も魅力があるのが、ラストシーンなのかもしれない。プレイヤー、いや、キャラクターたちは、この瞬間のために、様々な困難を突破してきたのだ。RPGには、模範的な解答などは存在しない。誰も死なずにすんだかもしれないし、逆にもっと多勢死んだかもしれない。どんな結末になるか解らないが、やりかたによっては、もっと素晴らしい結末になったかもしれない。そして、得られる〝達成感〟これこそが、RPG最大の醍醐味なのである。

一同　……はあ。

GM　ファルナさんがみなさんを冒険者だと判断したのは、その風体からです。いくら装備が貧弱とはいえ、みなさんはレベル10の冒険者たちですからね。はた目に見てもたくましく、強そうに見えるんですよ……ホラ、早くぅ!

レビア　具体的に、何をすればいいか教えてくださいよぉ(困)。

GM　だからね。誰かが近付いてきたんなら〝名前をたずねる〟とか、相手がどんな人か知りたければ普通は〝見る〟とか〝調べる〟とかするじゃないですか。もちろんみなさんは、今ウィザードリィVのキャラクターとしてゲームの中の空想の世界にいるわけだから実際に取ったり触ったりはできないけど、言葉で〝どうするか〟ぐらいは言えるでしょ?

リュウ　納得。つまりこの場合なら「どうしてそんなに嬉しそうなの?」と聞けばいいんですね?

GM　そうそう。コンピューターRPGでは〝話す〟コマンドを選択すれば、主人公が勝手にしゃべってくれるけど、それってプログラムされた言葉だけでしょ? でも、今ならプログラム以外の行動もとれちゃうんですよ。で、それらについてコンピューターの代わりに答えを返すのが、GMである僕の役目というわけなんですよ。

シャミノ　さっきから気になってたんだけど、そのちらちらとのぞいてる書類の束は何なんだ?

GM　これは〝シナリオ〟です。コンピューターで言うところのメモリーバンクみたいなものかな。この中には、これからみなさんを待ちうける冒険のデータが詰まっているんですよ。

シャミノ　……よく解らん。

GM　いずれ解りますよ。そんなことよりも、今はファルナさんのことの方が大事ですよ。彼女は、みなさんに何か頼みごとがあるみたいですよ。

レビア　そうねぇ……頼みごとが何か聞くってのはどうかしら?

GM　その一言を待ってました!

ファルナさんが、おずおずとした様子で話し始めます。「皆さんを、優秀な冒険者とみこんでお願いがあるのですが……」

ローランド　優秀な冒険者と言われると、悪い気はしないね。

リュウ　なんたってこのリュウ様は、真の格闘家なんだもんね。何でも言ってちょうだいな(笑)。

GM　そうそう、いい感じ。するとファルナさんは……。

今後の展開はいかに!?

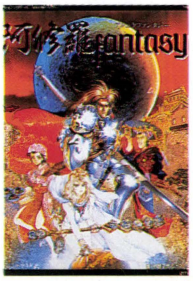
さてさて、あれこれと説明しなくてはならなかったが、ようやく一同は何をするべきなのか悟ってくれたらしい。一同は、これまで遊んできたコンピューターRPGとは全く違う遊び方に、戸惑いつつもどんな対応をしていくのだろうか? そして、一同がこれから体験するであろう冒険は、どんなものなのだろうか? ……それは次回までのお楽しみなのであった。

乞う御期待!!　【第1回・完】

この企画は、いろいろなコンピューターゲームを、テーブルトークとして遊んでしまおう、というものです。第2回はいずれ本誌のコラム記事として掲載します。とりあげてほしいコンピューターゲームやTRPGのシステムなどがありましたら、アンケートはがきにお書きになってお送りください。

TABLE TALK RPG CROSS REVIEW

ログアウト・テーブルトークRPGスペシャルの中でも、特にスペシャルな企画がこのクロス・レビューなのだ。それぞれ個性あふれるレビュアーたちが、現在発売されているテーブルトークRPGについて批評しているのだ。なお、ゲームの選定については編集部独自の判断でこのラインナップに決定させていただいた。



阿修羅ファンタジー
［コスモ・エンジニアリング／4800円［税別］／冴島鋭士他／1992年］
インディーズ作品。汎用ロールプレイングゲームシステムである『Asuraシステム』を使用したゲームのひとつ。本作は題名どおりのファンタジーRPGとなっている。

イサー・ウェン＝アー
［トレジャーハウス／3800円［税別］／山本ひかり、トレジャーハウス／1991年］
この作品もインディーズ。基本ルールセットでは背景よりもゲームシステムに重点を置いている。中級セットと上級セットも発売されており、この作品ひとつに賭けるデザイナーたちの意気込みが感じられるところだ。

朱鷺田祐介

ニフティサーブのロールプレイングゲームフォーラムでおなじみ。海外ゲームのオーソリティー。テーブルトークRPGスペシャルでは海外ゲーム関連記事も執筆してくれた。現在新作を執筆中。

地球史の面白い部分を題材に月道で結ばれた疑似世界を作っているのは、汎用システムならではの面白い試みだ。今後、個々の世界をどう生かすかが評価の分かれ目か。前作より編集は格段に良いものの、相変わらずの略語の乱用が読みやすさを殺ぐ。

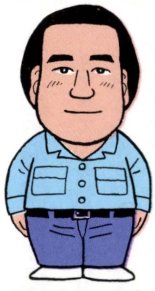
サポートの点で本作一本に絞り、製品を作り続ける意気込みは高く評価したい。しかし、ロールプレイを主題とする割に、ルール上のサポートがなく、多数いる種族やクラスと世界の関係が未消化に感じられる。まず、基本セットのサプリメント整備が不可欠だ。

村川　忍

グループSNE所属。ログアウト初登場でいきなり55本ものゲームについての批評を依頼されるという不運な人。TRPGに関する見識の高さは元RPGマガジン編集長という前身からも明らか。

ASURAシステムの第2弾は、平行世界の地球を舞台にしたFRPG。箱裏に「初心者脱皮用RPG」とあるように、ルールやデータ量はかなり歯ごたえがある。武闘派のあなたにはおすすめだが、付録のシナリオはパロディ色が強く、いささかミスマッチかな?

インディーズの草分け的存在。『D&D』タイプの正統派（?）FRPGだが、個性的な種族やモンスターがポイントのゲームなのに、"汎用"を謳ったのは失敗だろう。ルールの完成度はまだまだだが、中級セット、上級セット、シナリオ集と続く堅実なサポートぶりは立派。



竹内　誠

ログアウト本誌のウィザードリィ小説で活躍する、通称ウィザードリィの達人。コンピューターゲームからTRPGまで幅広くプレイする人物。いったいいつ小説を書いているのか、謎である。

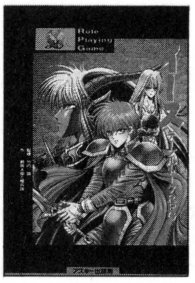
全体的なバランスは良く、追加ルールもそれほど複雑ではないので良い。だが世界設定で国の名前が同じなのに、歴史をもじってあるのは良くない。どうせなら国の名前も、変えるべきである。戦士系列の職業の細分化に比べ、魔法関係の職業がウィザードだけなのは寂しい。

背景世界がなおざりで、キャラクターや職業に魅力がない。魔法呪文の名称も感情移入を阻害する単語の羅列でうんざりする。さらにルールブックは同人誌のようで読みにくいと良い所が見当たらない。全体的にデザイナーの独りよがりな考えが、空回りしているように感じる。

イーステーブルトークRPG

アスキー／1800円［税込］／竹内誠、鈴吹太郎、怪兵隊／1992年

いわずとしれたログアウト製オリジナルRPGのひとつ。コンピューターゲームのTRPG化にアクションゲームを選んだ担当編集者は無謀だといわれているが、絶対に受け入れられる自信があっての企画なのである。



アクションRPGを再現するために「指の経験値」をパターン認識に置き換えた点はユニークであり、モンスターの表現など、各所に工夫が見られる。コンピュータRPGからの入門編として評価大ながら、継続してプレイするかは、2以降の内容に左右されよう。

真ウィザードリィRPG

アスキー／2000円［税込］／佐脇洋平、グループSNE／1991年／シナリオ集・終末の魔剣、リプレイ集・地獄の狂宴。

アスキーの誇るコンピューターゲームのテーブルトーク化第1弾、それが『ウィザードリィ』なのだ。現在は改訂ルールであるこの真ウィザードリィRPGが主流となっている。

名作CRPGをそのままテーブルトークで遊べるようにしたウィザードリィRPGはCRPG普及時代のニーズに沿った物だった。サプリも多いので、ウィズ・フリークのTRPG体験には、ベストであろう。

真は、原作と離れた分、評価が下がる。

ウィッチクエスト

小さな魔女エディス上下巻

宙出版・主婦と生活社／上下巻共に750円［各税込］／冒険企画局／1991年

九月姫のイラストが多数散りばめられたメルヘンRPG。リプレイ、小説、コミック、ルールが一体となった大胆な作品である。

冒険企画局ならではのほのぼのした世界をうまく描き出したRPG。キャラクターシートを見て、背景世界がよく分かる点がいい。システムがワールドをフォローした好例。九月姫のタロットも奇麗。難を言えば、ほのぼのゆえにシナリオが作りにくく、人を選ぶ点か？

ウィッチクエスト2

エディスと猫のいない町上下巻

宙出版・主婦と生活社／上巻750円・下巻850円［各税込］／1991年

好評を博した『ウィッチクエスト』の第2弾。追加魔法、完全ワールドガイドなどの要素が増えている。新しいカードも追加されている。

WQの弱点とも言えるシナリオのフォローを再びカードでクリアしたサプリメント。このストラクチャーカードを使って、散歩するようにRPGを楽しむことが可能になった。単品で十分楽しめるRPGだが、忘れられないためにも、次回作かサポートが欲しい。

ウォーハンマー

社会思想社／1・2巻1200円、3巻1000円［各税込］／ゲームズワークショップ・デザインスタジオ／1991年／ウォーハンマー1・2・3巻さまよえる魂、エンパイアの興亡。

GDWの大作RPGの翻訳。文庫3巻に分かれたボリュームには圧倒される。サポート誌『ウォーロック』の休刊はなんとも残念。

テーマのはっきりしたワールド、フィギュア戦闘を念頭においたスリリングな戦闘、目標を確立しやすい成長システム。関連小説も「ドラッケンフェルズ」他、非常に面白い。

優れたRPGだけに、サポート誌の休刊と、意味のない文庫形態が痛い。

ガープス・ベーシック

角川書店／760円［税込］／スティーブ・ジャクソン／1992年

汎用RPGシステムの代表作の基本中の基本となるルールブック。長年ファンの間では翻訳が待望されていたもの。本家では「ガープス・コナン」とかいったマニアックなものがでているが、日本版ではどうなるのだろうか。

SJの汎用RPGをなんとか文庫一冊にまとめ切った手腕を評価する。

キャラクター作成が乱数型から完全自作型に移るーステップとして優れたシステムであり、さまざまな世界を取り込めるだけに、角川書店の今後の展開に期待がかかる。

ウィッチクエスト

エディスと猫のいない町上下巻

宙出版・主婦と生活社／上下巻共に750円［各税込］／九月姫／1991年

九月姫のイラストが多数散りばめられたメルヘンRPG。リプレイ、小説、コミック、ルールが一体となった大胆な作品である。

冒険企画局ならではのほのぼのした世界をうまく描き出したRPG。キャラクターシートを見て、背景世界がよく分かる点がいい。システムがワールドをフォローした好例。九月姫のタロットも奇麗。難を言えば、ほのぼのゆえにシナリオが作りにくく、人を選ぶ点か？

ウォーハンマー

社会思想社／1・2巻1200円、3巻1000円［各税込］／ゲームズワークショップ・デザインスタジオ／1991年／ウォーハンマー1・2・3巻さまよえる魂、エンパイアの興亡。

GDWの大作RPGの翻訳。文庫3巻に分かれたボリュームには圧倒される。サポート誌『ウォーロック』の休刊はなんとも残念。

テーマのはっきりしたワールド、フィギュア戦闘を念頭においたスリリングな戦闘、目標を確立しやすい成長システム。関連小説も「ドラッケンフェルズ」他、非常に面白い。

優れたRPGだけに、サポート誌の休刊と、意味のない文庫形態が痛い。

ガープス・ベーシック

角川書店／760円［税込］／スティーブ・ジャクソン／1992年

汎用RPGシステムの代表作の基本中の基本となるルールブック。長年ファンの間では翻訳が待望されていたもの。本家では「ガープス・コナン」とかいったマニアックなものがでているが、日本版ではどうなるのだろうか。

SJの汎用RPGをなんとか文庫一冊にまとめ切った手腕を評価する。

キャラクター作成が乱数型から完全自作型に移るーステップとして優れたシステムであり、さまざまな世界を取り込めるだけに、角川書店の今後の展開に期待がかかる。

真ウィザードリィRPG

アスキー／2000円［税込］／佐脇洋平、グループSNE／1991年／シナリオ集・終末の魔剣、リプレイ集・地獄の狂宴。

アスキーの誇るコンピューターゲームのテーブルトーク化第1弾、それが『ウィザードリィ』なのだ。現在は改訂ルールであるこの真ウィザードリィRPGが主流となっている。

名作CRPGをそのままテーブルトークで遊べるようにしたウィザードリィRPGはCRPG普及時代のニーズに沿った物だった。サプリも多いので、ウィズ・フリークのTRPG体験には、ベストであろう。

真は、原作と離れた分、評価が下がる。

イーステーブルトークRPG

アスキー／1800円［税込］／竹内誠、鈴吹太郎、怪兵隊／1992年

いわずとしれたログアウト製オリジナルRPGのひとつ。コンピューターゲームのTRPG化にアクションゲームを選んだ担当編集者は無謀だといわれているが、絶対に受け入れられる自信があっての企画なのである。

アクションRPGを再現するために「指の経験値」をパターン認識に置き換えた点はユニークであり、モンスターの表現など、各所に工夫が見られる。コンピュータRPGからの入門編として評価大ながら、継続してプレイするかは、2以降の内容に左右されよう。

有名なコンピュータゲームが原作。TRPGのゲーム的な側面は抑えて、キャラクターへの感情移入とドラマ性が強調されている。「映画のようなTRPG」が面白いかどうかはプレイヤー次第だが、大胆なコンセプトの野心作ではある。シナリオも含めて、ルール構成は及第点。

ご存じの『ウィザードリィ』が原作。A5判300ページのルールブックには、ルールやデータのほかにワールドガイド、3本のシナリオ、各種チャートなどを収録。ブックタイプとしてはプレイアビリティは高水準。ベーシックなファンタジー世界で思いきり暴れたい人に。

魔女役と猫役のプレイヤーがペアを組んで冒険するメルヘンRPG。最大のポイントは「ウィッチ・タロー」という付属のカードで、キャラクターの性格や運命を表わしたり、占いもできる。プレイヤーを選ぶ作品だが、コンセプトの結晶度は高い。リプレイとルールの分冊も良。

「ウィッチクエスト」のサプリメント第一弾で、建物や場所をパーツ化し、街の自作を容易にした「ストラクチャーカード」が目玉。フレーバーが重要なゲームだけに、シナリオやワールドガイドにも力がこもっている。スタッフのノリがひしひしと伝わってくる快作だ。

イギリス生まれの本格FRPG。文庫3分冊、1、700ページ以上という分量に圧倒されるが、ルールの構成が分かりやすいので、慣れれば使いづらくはない。中世ヨーロッパをベースにした背景世界はよく研究されており、他のFRPGをプレイしている人も一見の価値あり。

汎用RPG「ガープス」の基本システム。文庫で520ページ強というのは限界に近い厚さだが、その半分以上はチャート類とデータ。章立てが細かく、またポイントを解説したコラムが適所に配されているので、ルールの理解はたやすい。ディテールの細かいRPGが好きな人に。

自分で監修した作品に、自分で批評して点をつけることは批評する者の正しい姿ではない。そういう行為をしてしまった後では、その人物の批評すべてが説得力を持たなくなる。他のRPGを批評する以上は公平な立場をとるために、ここは他の方々の評価を待つのみとしたい。

ひとりでRPGを楽しむために産み出されたWIZを、ふたたびTRPGにするとは人間の欲望の凄さを感じる。システムは少し複雑だが、WIZを知っていて、TRPGを始めたいと思うひとには良いシステム。リセットなどの変な呪文があるのは、ご愛嬌といった所か？

魔女と魔女猫という助けあう存在を、プレイヤー同士にやらせるデザインは評価できる。また基本的なラインは用意しながら、魔女の魔法に限界を持たせず、状況や対象によって難易度を定めるルールは傑作。出来るゲームを、ひとつ増やそうとしているマスターにはオススメ。

カードを置くだけで、町が作れるストラクチャーカードのアイデアは秀逸。追加の魔法や猫の追加アイテムも良く出来ている。さらに魔女の職業リスト、家賃や食費から雑貨にいたるまでの価格表などを増やし世界設定の補充をしている。前作を面白いと思ったなら必要。

システムはシンプルで楽しく殴りあいができ、どんどん転職して強くなるパワーゲーム。ただしキャラクターは、簡単に死ぬ。ゲーム自体は悪くないが、一番の問題はルールや職業技能などの大量の情報が文庫というサイズに合わないこと。せめて新書サイズで出して欲しかった。

日本ではマイナーなヒーローシステムの流れをくむ、ポイントでキャラクターを作るRPG。判定方法も簡単で悪いシステムではないのだが、やはり文庫なのが致命的。抄訳版であるとしても、編集が悪い。キャラクターの特徴は英語版通りに有利、不利でわけるべきである。

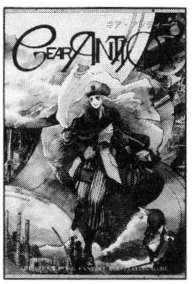
ガープス・ルナル
ガープス・ベーシック用サプリメント

角川書店／720円[税込]／友野詳、グループSNE／1992年
日本オリジナルのガープス・サプリメント。すでに友野詳による小説「ルナル・サーガ」が先行して発売されている。サポート誌『コンプRPG』には、リプレイなどが掲載されている。基本的にはファンタジーRPG。

ガープス国産サプリの第一弾として、独特の世界をとりまとめた一冊。リプレイのNPCの言葉やGM友野氏の言葉で語っている点は親しみやすい。
ガープス・マジックに後送りになってしまった部分が多いのが残念。今後、「悪魔」のデータを期待する。

ギア・アンティーク

ツクダホビー／4800円[税別]／伏見健二、外薗昌也／1991年／アートアルケミーファンタジー風味のスチームパンクSF。産業革命の頃を舞台にした意欲作。機械と妖精が混在する独自の世界観が支持を得ている。コミックなどでの展開もあり、根強いファンを摑んでいるゲームのひとつである。



19世紀を思わせる背景設定といい、伏見氏のコンセプトは斬新で面白い。外薗氏の漫画で世界の感触も伝わってくる。
「幸運の風」プログラムを思わせる魔法など、アイデアに満ちている。
ボックスである分、高いが、その価値はある。

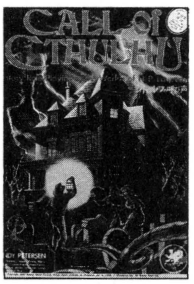
恐龍戦隊ジュウレンジャーRPG

勁文社／880円[税込]／スタジオハード／1992年
テレビの特撮もの（戦隊シリーズの一本）をTRPG化したもの。勁文社お得意の大百科シリーズのひとつなので年少者向け作品。

ダメージの蓄積によって上昇するヒーロー性、描写型の戦闘判定など、特撮ヒーロー物の再現に工夫が感じられる。
シナリオとして、現在まで放映された内容の紹介もあり、完成度は高いが、若年向きなので得点は辛目につけてある。

クトゥルフの呼び声

ホビージャパン／4500円[税別]／サンディー・ピーターソン／1986年／ウェンディゴへの挑戦、ヨグ＝ソートスの影他多数。モダン・ホラーの祖ともいわれるH・P・ラブクラフトの作品をベースにしたもの。発狂などのユニークなルールが雰囲気たっぷり。



現状、ホラーRPGと言えば、クトゥルフしかないも同然である。
基本システムはシンプルで分かりやすい。地道な展開だが、サプリの数も多く、関連書籍もあり、お薦めの一品。
とにかく、ラブクラフトの小説を読んでプレイしよう。

クリスタニアコンパニオン

角川書店／1400円[税込]／水野良、グループSNE／1992年
『ソードワールド』の水野良とグループSNEが展開する新たなTRPGワールドがこのクリスタニア。サポート誌はコンプRPG。ビジュアル要素がたっぷりのルールブックはさすがにコンプ・コレクションだけある。

ロードス島戦記RPGのシステム的なプレーンさを、うまく補って作られた秀作。神獣の民という設定が生きており、ロールプレイしやすくなっている。
編集も格段によく、ロードス島戦記にあった内輪受けが消えたのも印象をよくしている。

グリフィン・アイランド
ルーンクエスト用サプリメント

ホビージャパン／4500円[税別]／1991年
ルーンクエスト初のキャンペーンモジュール。背景設定集とシナリオの組み合せとなっている。日本語版オリジナルの便利なリファレンス・ブックが追加されている。

残念ながら、執筆段階でキャンペーンとしては未体験。
RPGを「内在する物語の発見」ととるならば、本サプリはまさに「世界設定の中に物語を探し出す旅」になるだろう。半ば書きかけの地図といい、魅力的な登場人物といい、RQならではの良質の製品。

ファンタジー世界〈ルナル〉で「ガープス」を遊ぶためのワールドガイドだが、実際はキャラ作成ルールが中心。すぐに遊べるだけの情報は詰まっているが、壮大なルナル世界の展開はこれからだろう。
構成上では、いささか饒舌にすぎるのと、図版類の扱い方が気になった。

産業革命時代にファンタジーをミックスした異世界が舞台の、スチームパンク・FRPG。ルール、ワールドガイド、シナリオの3分冊は読みやすく実用的だが、世界観が斬新なせいか、冒険の具体的なイメージが若干つかみづらい。新鮮な冒険の世界を求めているあなたに。

ファンタジーのフレーバーを取り入れた特撮戦隊ものが原作。ケイブンシャ大百科シリーズの一冊で、行為判定をジャンケンで行なうなど、普通の初心者向けRPGよりも、さらに低年齢層のユーザーを意識したつくりだ。TRPGの普及と拡散もここまできたという指標的な作品。

ラヴクラフトのクトゥルフ神話体系をベースに、ファンタジー偏重のTRPG界に一石を投じたホラーRPGの代表作。ルール、シナリオも充実しているが、「1920年代に関する資料集」に見られるディレッタンティズムがこのゲームの持ち味。ファンタジーに飽きたらこの一作。

「ロードス島戦記RPG」のルールを、「クリスタニア」の作者・水野良みずからディベロップ。多様な民族が同居する独特の世界観を反映したルールが随所に見られ、構成上の完成度も高い。小説やリプレイの副読本としても、ぜひ手元に置いておきたい力作だ。

ひとつの島をまるごと設定し、情報を網羅した「ルーンクエスト」のサプリメント。普通のシナリオと違って決められたストーリーはなく、与えられた素材の調理法は個々のプレイヤーに委ねられている。内容、構成ともに完成度は高く、腕におぼえのある上級者にはおすすめ。

世界設定が、様々な神話や他作品の影響を受けすぎている。元のネタを知らなければ関係ないのだろうが、私は魅力を感じない。また付属シナリオのひとつも用意せず、世界設定と追加ルールだけしかないようでは問題が多い。やはり文庫で出すには情報量が多すぎるのでは?

ブルーフォレストの発展型のルールを使った、スチームパンクRPG。これも世界設定が良くできていて、読んでるだけで飽きない。悟りルールのかわりに導入された、WOLルールも痛快。ファンタジーは肌にあわないというひとは、このゲームがいいかもしれない。

RPGはゴッコ遊びの進化したもの、その原点。ジャンケンの勝ち負けで判定する簡単なシステムだが、何で勝ったか、何人勝ったかで判定する表があるのは斬新といえる。低年令の子供でも遊べるので、小さな弟妹にRPGの世界を教えようとするなら、やってみるのも一興。

怖いものを見ると、その恐怖の度合によって正気が減っていくという狂気ルールは、ラブクラフトの小説を再現するには良い。システムはRQとほぼ同じなので、そっちを知っていると苦労なく遊べる。ただしキャラクターに思い入れの激しいひとは、避けたほうが良いゲーム。

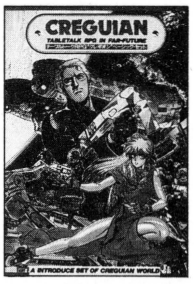
システムは可もなく不可もなくといった所。ただし全体のルールは、よく整理されていて読みやすい。魔法の分類はどっかで見たようなものだが、多様な呪文は評価できる。NPCやモンスター、アイテムのイラストが豊富なのは良い。シナリオもそこそこの出来で損はしない。

魅力的な土地、魅力的なNPC、魅力的な冒険、それが全部そろった逸品。これひとつ買っておけば、一月に2回ゲームしても一年は楽に遊べる。ただしグローランサ世界に適応させようとすると、ちょっと苦労が多い。RQのマスターをしているなら、絶対にお買い得!

クレギオン

ホビーデータ／5000円【税別】／宮川健、林菜光士／1992年

同社が展開しているメールゲームのTRPG化。すでに背景世界などが確立しているため、ワールドはかなり綿密に構築されている。日本では数少ないSFゲームのひとつ。近々サプリメント第1弾が発売される予定。



背景設定の量やルールブックの記述の親切さに、システムの使い込みようを感じさせる。プレイヤーが作るNPCや、IPをヒットしていく戦闘システムも斬新だ。メガトラと比較される正統SF-RPGなので、独自の特色をどう出すかに期待する。

国産初の本格宇宙SFもの。ゲームサークルで長年プレイされ、実戦で鍛えられたシステムと世界設定、充実したシナリオ。ルールブックの構成はシンプルだが読みやすく、グラフィックも及第点。いずれもメーカー第一作とは思えない完成度で、プレイアビリティの高い秀作だ。

メールゲームが元のRPGの第2弾。世界設定がありすぎてメールゲームを知らないひとには判りにくいうえに、SF的設定は稚拙で説得力にかける。日常の判定ルールと戦闘の判定ルールが異なるのは良くない。また行動の評価を出す段階で、割算などを必要とするのは問題。

クロムビート メタルヘッド用サプリメント

ホビージャパン／3800円【税別】／高平鳴海、チームアガルタ　1992年

サイバーパンクRPG『メタルヘッド』のメカ・モジュール。とにかくメカの設定に重点を置いたサプリメントに仕上がっている。

メタルヘッドならではのメカニック関係のサプリメント。アクション指向がよく現れた製品で、メカ好きにはうれしい出来で、対応したシナリオも親切。メカが強化されて、パワーアップしたキャラクターを扱うマスターテクのガイダンスを望む。

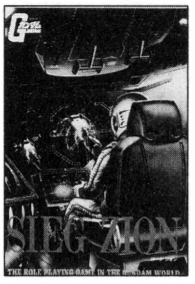
「メタルヘッド」のメカニック全般を扱うサプリメント。スタートセットで説明しきれなかった情報を、ジャンル別サプリでフォローする姿勢は正解だろう。グラフィックも長足の進歩を遂げており、順調なシリーズ展開をうかがわせる。近未来メカファンは一見の価値あり。

メタルヘッド同様、どうにも世界に魅力がない。デザインされているメカが、どっかで見たタイプばかりだからだろうか？　特にバイク関係は、現在のバイクデザインに似すぎているのが面白くない。未来や未知の世界を演出しようとするなら、もっとセンスを磨くべきだ。

ジーク・ジオン

ツクダホビー／5600円【税別】／中澤孝継／1990年／クロス・オブ・ジオン、トワイライト・オブ・ジオン。

ご存じ「機動戦士ガンダム」をテーマにしたシミュレーションゲーム風RPG。ほとんどウォーゲームに近い作品ではある。



「ガンダム」を再現しようとするRPGがシミュレーション的に展開するよい例であるが、パイロットとしての戦闘シーンに力が注がれ過ぎていて、SGをRPGと偽っているようで残念。もう少しRPG的な楽しみ方が出来るように工夫して欲しい。

「機動戦士ガンダム」の一年戦争を背景に、ジオン軍MSパイロットの戦いを再現する。RPGの部分はオマケで、基本的にはパイロットの能力が成長するMS戦闘ゲーム。本格RPGを期待すると拍子抜けするが、コンポーネントは充実しており、ガンダム・ファンにはおすすめ。

キャラクターつきシミュレーションゲーム。ルールブックは整理されておらず読みにくく、付属シナリオは戦闘しかしない芸のなさ。しかも肝心のMS戦闘は、面倒で時間がかかりすぎる。ガンダムの人間ドラマやMS戦闘のスピード感が好きなひとは、やめたほうがいい。

ストームブリンガー

ホビージャパン／4800円【税別】／ケン・セント・アンドレなど／1988年

マイケル・ムアコックのファンタジー小説の世界をTRPG化したもの。『ルーンクエスト』のルールを使用しているが、よりわかりやすいものになっている。作者のひとりアンドレは『T&T』の作者でもある。

スペオペというお約束の世界をシンプルかつ面白くまとめた山北氏らしい一作。特に、ネガティブ・ヒーロー・ポイントのアイデアが凄いし、台詞や敵の例も充実している。

今後は、宇宙船や惑星などの作り方を期待する。

「エルリック」の世界を扱った原作物RPG。シンプルなシステムは好感が持てる。決して、斬新なシステムではないが、地道なサポートが続いており、単品として完成度は高い。

PCの死亡率は決して低くないが、それはそれで面白い。

「エルリック・サーガ」の世界を再現したTRPG。原作の特徴・雰囲気をうまく捉えており、完成度は高い。ボックスゲームの例にもれず高価だが、逆に一箱で存分に遊べる強みを持つ。原作ファンには絶対おすすめだが、ルールブックのイラストには違和感があるかも。

RQのシステムをかなり現実に近づけたルールのため、ちょっとしたことでキャラクターが死ぬ。ただしこれはムアコックの作品世界を、本気でプレイしたいひとは良い傾向のはず。悪魔召喚のシステムなども良く出来ていて、ひとつの世界の再現に成功しているRPG。

スペオペヒーローズ

ホビージャパン／1600円【税別】／山北篤／1992年

スペオペとは、スペースオペラの略。宇宙狭しと暴れまわる単純明快なSF作品のことだ。『メガトラベラー』のようなハードなものに対してもっとライトなSFと思えばいい。つまりそういうTRPGなのである。

精霊召喚に姿勢を絞ったファンタジーRPG。システム的には比較的整理されており、難解さは感じない。

独特の世界だけに、精霊の世界や種族のフォローが欲しい。

若干、ライトファンタジーノリが強すぎるが、今後に期待がかかる会社である。

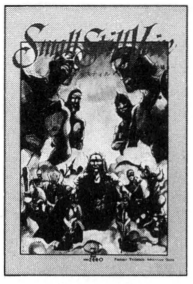
宇宙を股にかけてヒーローが活躍する「スペース・オペラ」の世界を再現。技術レベルや背景世界の設定は最低限なされているが、基本的には汎用システム。ただし、その分どんなプレイをしたいのか、しっかりイメージすることが重要。ルールの構成にはいささか難あり。

RQのシステムをベースにしたファンタジーRPG。ルールはさまざまなRPGのシステムを参考にしたようで、オリジナリティは皆無である。種族設定もなんとなくどっかにあったもので、コビット、メルカバなどのネーミングはセンスの悪さを感じる。わずかに評価できるのは、精霊関連の魔法についてのみである。

スモール・スティル・ボイス

オフィスゼロ／3800円【税別】／鳥羽他／1992年

インディーズ作品。スモール・スティル・ボイスとは精霊の囁きという意味。すべての生き物は（モンスターも含めて）精霊の影響下にあるという設定のファンタジーRPG。精霊召喚などといったルールがある。



あらゆるものに精霊が宿り、さまざまな影響を与えている世界が舞台で、ルールも精霊召喚がポイント。なぜかインディーズFRPGには汎用性を謳った作品が多く、世界の個性を明確に打ち出した本作は新鮮に映る。シナリオなどの付録も豊富で、プレイアビリティは高そう。

アーキタイプの乱用によって、没個性ヒーローものになっている。私に言わせればキャプテンフューチャーもレンズマンもできなければ、スペオペたる意味はない。ヒーローとは宿命によって選ばれるもので、そういう部分が欠けている。パターン化させすぎて、失敗したゲーム。

聖珠伝説パールシード

ツクダホビー／3800円[税別]／わきあかつぐみ、伏見健二／1992年

プロデュースは冒険企画局。ダンジョンの地図を描くマスター用のダンジョンシートといった楽しいアイディアがたっぷりつまっている。ファンタジーアクトロールゲームという副題がついているあたりは時代ですね。

現在、最もイントロダクティブな国内RPGのひとつ。まだ、RPGのかけらも知らない人に薦めてあげて欲しい。すでに知っている人は、その実力が災いして（笑）3倍の時間がかかるが、それも楽しい。価格の割に、内容が冊子ばかりなのが弱点である。

ダンジョンでの冒険に焦点を絞って、シナリオ作成からキャラの個性、冒険中の反応まで徹底的にルール化した点が特徴。若年層向けにディフォルメされたシンプルな背景世界も含めて、「TRPGの基礎教育編」と呼びたい。コンポーネント、ボックスタイプとしては物足りない。

マスターにもプレイヤーにもなるべく負担をかけないルール、買ってきてすぐに遊べるようにしてあるシステムには好感が持てる。付属シナリオは極端な話、一度読んでおけば十分という親切さ。行動マトリクス、ダンジョンの簡易表示などのアイディアは秀逸である。

ソード・ワールドRPG

富士見書房／640円[税込]／水野良、清松みゆき、グループSNE／1989年／リプレイ集、シナリオ集、小説など多数。

日本の『D&D』という異名を持つファンタジーRPG。サプリメントの質・量は日本一といっていいだろう。水野良をはじめとするグループSNEの総力が結集されたもの。コンピューターゲームも発売された。

執筆段階では、ワールドガイド未見。シンプルなシステム、豊富なサポートと当代随一の国産RPGであるので、日本のD&Dとなるためにも、背景の世界観の完成を望む。レーティング表が煩雑ではあるが、よくもわるくも癖のない綺麗なシステムと言える。

追加データ（モンスター・魔法・技能など）と、追加ルール（毒物・言語など）を2分冊にまとめてある。記述は簡明でわかりやすいが、欲を言えばビジュアル要素が弱い。特に分冊2、追加モンスターのイラストがないのは残念。ソード・ワールド・ユーザーはむろん必携だ。

山ほど追加ルール、追加呪文があるが、やはり文庫では見にくい。基本ルールブックを含めて見てみると、あえて分ける必要があったのかと思う。追加モンスターの多くも、他の神話から直接持ってきたものが目立ち、ソード・ワールドの世界を独自のものにはしていない。

ソード・ワールドRPG 上級ルール 上下巻

富士見書房／上巻500円・下巻560円[各税込]／水野良、清松みゆき、グループSNE／1990年／リプレイ集、シナリオ集、小説など多数。

タイトルどおりの上級ルール。もちろん、基本となるルールブックが必要となる。

上級キャラクターと対するためのSWのモンスター、呪文、追加ルール集である。病気、毒のデータが入っている。手堅くまとめられており、これと対になるべきワールドガイドに期待が高まる。平成とともに生まれただけに10年つき合えるゲームになってほしい。

満を持して登場した、国産初の時代劇RPG。簡潔なシステムはよく練られており、スピーディなTV時代劇の世界をうまく再現している。「江戸時代なんて知らない」という人には、背景資料集やシナリオもぬかりなく完備。ペーパークラフトもついて、お買い得なセットだ。

江戸時代というエッセンスをうまく利用して、面白いゲームに仕上がっている。時代考証なども詳しく載せているのは、良いことだと思う。ただし地図はあっても、八町堀から神田まで徒歩で何分、川船を使えばどこからどこまで何分程度などの移動時間の設定がないのは残念。

大活劇　江戸の始末人

ホビージャパン／5000円[税別]／グループSNE／1993年

テレビの時代劇『必殺』シリーズや『大江戸捜査網』をモチーフにした、初の時代劇RPG。『江戸時代』ではなく『時代劇』というところがいかにもゲーム的である。今後どのような展開になるのだろうか。

SNEらしい一作。テーマ選択、シンプルなシステム、資料水準、シナリオバターンの提供とさすが老舗である。元が汎用RPGのせいか、システムがプレーンで、テーマの再現力にやや難を感じる。特にヒーロー性不足が気になる。テスト要員がうますぎるのでは？

超伝奇バイオレンスの世界を再現するためのゲーム。ただし夢枕獏の世界は再現できても、菊地秀行の世界は再現できない。退魔師と魔法の形体は非常に斬新だが、全体的にルールが未整理でわかりにくいのが欠点。現代怪奇物をやりたいのなら、やってみるのも一考。

退魔戦記

コスモ・エンジニアリング／5000円[税別]／冴島鋭士他／1992年

インディーズ作品。汎用ロールプレイングゲームAsuraシステムを使用したもの。伝奇ヴァイオレンス小説の世界をプレイすることができる。もちろん、舞台は現代。対するは妖魔というから想像はつきますよね。

退魔師というテーマを取り上げた分、今後、背景世界の掘り下げに期待する。

現代日本に蘇る妖魔を、超能力を備えた術師が迎え撃つ伝奇ホラーRPG。はっきり言って構成や記述は粗雑だが、魔術やアイテム、妖魔の設定などに見られる斬新なアイデアは買える。ベースの汎用ルール「ASURAシステム」は、対人関係を細かく規定した所が面白い。

トワイライト2000のルールを流用している近未来ホラーもの。世界設定は面白いのだが、サラリーマンが拳銃持って怪物退治では格好が良くない。GDWらしく銃器の説明は凄く詳しい。ただし戦闘ルールは武器や効果によって計算することが多く、かなり繁雑である。

ダーク・コンスピラシー

ホビージャパン／5200円／レスター・W・スミス／1993年

GDWによる近未来ホラー・ヴァイオレンスRPG。銃器の設定が非常にマニアックにできている。『トワイライト・2000』との共通システム。日本版ではアメリカではふれていなかった日本の記述を大幅に強化してある。

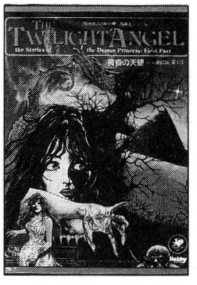
GDWの近未来ホラーアクションRPG「ダーク・コンスピラシー」の日本版。キャラクター作成等のルールも日本用に変更されている。

デッドリーな戦闘は再現されているので、今後は、背景世界のシビアさをいかに表現するかにかかるだろう。

近未来の荒廃した日本を舞台に、跳梁する怪物どもを現代武器を駆使して薙ぎ倒す。ディテールの細かいキャラ作成と、豊富な武器データがいかにもGDW的。異常に暗く殺伐とした背景設定には息苦しさすら感じるが、ホラーとバイオレンスの結合は現代的で面白い。

黄昏の天使
クトゥルフの呼び声用サプリメント

ホビージャパン／3800円[税別]／有坂純
1988年
日本オリジナルで作られた『クトゥルフの呼び声』サプリメント。8本のシナリオから構成されたキャンペーンシナリオとなっている。日本を舞台にしているため、1980年代の日本についての設定資料集が付いている。



「クトゥルフの呼び声」を80年代の日本で再現しようとした渾身の一作。日本版への移植のうまさではピカ一である。日本を舞台とするなら必須。
シナリオも、現代日本向けにパワープレイ気味ではあるが、十分に楽しめる。

クトゥルフの世界とは、かなり異質な日本古代神話シナリオ。ラブクラフトの重苦しい雰囲気が好きなひとは避けるべき。強すぎるNPCに、プレイヤーがマジックアイテム持って殴りかかる印象を受ける。シナリオの完成度は高いが、プレイの自由度は非常に低いのも問題。

ダブルムーン伝説

角川書店／1400円[税込]／大貫昌幸／1991年／システムブック、サプリメントブック
本誌でもおなじみのORGの大貫昌幸が手掛けたファンタジー作品。某誌の読者参加企画がベースになっている。4コマまんがや袋とじシナリオなど、楽しい作りになっているのは、ORGらしさがよくでている。

ファミコンやコンピューターRPGを楽しんできたという想定するユーザーへの親しみやすさという点で、実によくまとまったRPGである。システム的な工夫には、賛否両論あるが、分かりやすさで○。
後は、デザイナーが長く付き合うか次第でしょう。

「クトゥルフ」の現代日本版モジュール。長大なキャンペーンシナリオは、半端な気持ちで取り組むと消化不良を起こすが、考えぬかれた構成を誇る力作。現代日本に関する資料集は、武器類のデータにやや偏りすぎているものの、正確な情報を簡潔にまとめてある。

デーモンマジック

ストームブリンガー用サプリメント
ホビージャパン／2000円[税別]／1992年
ムアコック世界のTRPG化である『ストームブリンガー』のサプリメント。追加ルールとして新魔法ルールと正気度の解説が行なわれている。さらにショート・シナリオが1本と中級者用のシナリオがついている。

ストームブリンガーのサプリメント。基本セットの翻訳発売後にアメリカで出た第四版に準拠した追加ルールをきっちりと出していく点が評価できる。
正気度、デーモン作成ルールは、ストームブリンガーのプレイをかなり広げるだろう。

某ファミコン誌の読者参加企画からTRPGに発展した。オーソドックスなファンタジーものだが、特筆すべきは細部まで気配りのゆきとどいた本の構成。B5判ムックという大きな判型を利して、コラムや4コマ漫画、イラストをふんだんに使用している。初心者に絶対おすすめ。

トーキョーN◎VA

ツクダホビー／4800円[税別]／鈴吹太郎、怪兵隊／1993年
『イースTRPG』の鈴吹太郎の最新作。ボックスアートは本誌G2でおなじみの弘司。ゲームはタロットやトランプを使用するタイプのサイバーパンクRPG。怪兵隊の作品らしく、多くの資料を駆使した作品。

最近多いカード使用RPGだが、ダイスレスにこだわり、行動判定でのストーリーコントロール、キャラ作成、ネットとシステムの中にうまく取り込んでいる。スタイル重視のプレイを示唆している点もサイバーパンクRPGとして評価大。

「ストームブリンガー」の追加ルール＋シナリオ集。目玉は新魔法ルールで、もともと原作の特徴をよくつかんでいた召喚魔法の体系を、さらにリファインしてある。ゲームファンのみならず、原作の副読本としても役立つ好サプリメントだ。
ただし、グラフィックは向上を望む。

TORG

新紀元社／4800円[税込]／ウエストエンドゲームズ／1992年
地球各地が異世界の侵略者たちに占領され、彼らの物理法則によって支配される、という設定の作品。超能力者ストームナイトの戦いをプレイするのだ。ストーリーの流れが記されたドラマカードを使用する。

ヒーロー活劇の再現を根幹に据えて、システム的にはもっとも進化したRPGと言える。ドラマデッキ等ストーリー再現のルールが強烈で、盛り上がりは他のゲームの追随を許さない。それゆえにシステムの束縛が強い点はいなめないが、プレイの価値あり。

地球規模の天変地異の結果、日本は世界最強の大国となったが、徹底した鎖国政策をとっている。唯一海外に門戸を開いているのが、世界最大の都市「トーキョーN◎VA」なのだ。製品は未見だが、原稿のテンションは高い。サイバーパンクRPG期待の新作だ。

ストームブリンガーで召喚する悪魔のルールを改訂したサプリメント。いよいよムアコックの世界らしく、ドロドロしていて良い。悪魔を独自の方法によって設定できるのは、手間はかかるが楽しい。
ストームブリンガーをやっていて、より深く魔法を表現したいなら必読。

ドラゴン・ハーフRPG

富士見書房／800円[税込]／清松みゆき、グループSNE／1991年／笑いの迷宮。
某ドラマガ誌に連載されているまんがのTRPG化。ギャグという一点にすべての労力を結集した意欲作。ギャグメーカー・レベルといったユニークなシステムを多用し、ドラゴンハーフの世界を再現しようと試みている。

ギャグRPGとして、それ自体がSWのギャグになっているのが笑える。
ギャグメーカーレベル、罰技能などのアイデアは秀逸。
欲を言えば、ギャグ講座の充実を望みたい。

「ドラゴンマガジン」に連載中の人気ファンタジー・コミックが原作。「ソード・ワールド」ゆずりの正確なルール記述は健在だが、文庫で550ページ強という厚さは、コミック・ファンが手軽に楽しむにはちょっとハードかも？ 文庫判型で損をしている典型的な作品。

ルールブックは、ツクダのものとは思えないほど見易い。すべての判定にまったくダイスを使用しないシステムは斬新で、世界設定なども統一感があり非常に魅力的である。ただしカードによって状況を判定するシステムは、他のRPGと大きく違うため戸惑うひとも多いかも？

持物の個数制限、コンバットフィールドでの自由度の少ない戦闘など、ファミコン的要素を持ち込んだデザインコンセプトは気に入らない。初心者向けといえば聞こえはいいが、私にはデザイナーが手を抜いたとしか思えない。付属シナリオも完成度は低く、魅力を感じない。

世界設定は面白く、ルールも整理されていて良い。ただし私は、魔法使いに向かって銃を撃つようなイメージを好かない。またドラマカードのアイデアは良いように思えるが、本来ドラマとは自分たちで作るもの。カードによって作られたドラマなど、三文小説以下である。

なぜギャグものので、あれほどの量のルールが必要なのであろうか？ 以前に使ったシステムを流用するのはいいが、流用する前にその世界にシステムが合致しているかを、まず考えて欲しかった。ギャグシーンを演じるために頭を捻るなら、ギャグ漫画家になったほうがよい。

西風の放浪者

朝日ソノラマ／680円［税込］／松本富之、伸童舎ワースプロジェクト／1992年／聖刻1092聖都編。

ソノラマ文庫のヒット小説『聖刻1092』の世界をTRPG化した作品。もともとTRPGの企画であったワース・シリーズだけにしっかりした設定の作品になっている。

ごさっぱりとまとまった文庫版RPGであるが、1冊目だけではルール不足であり、今後の操手編や練法編を期待する。ワースプレイドや聖刻1092に興味がある人にとっては、世界観が感じられるサプリとして有効ではないかと思う。

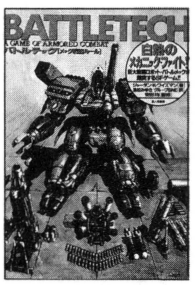
巨大ロボット《操兵》が活躍するファンタジー小説『聖刻1092』シリーズが原作。ソロシナリオから始めて、ステップアップ式にルールを覚えていく構成だ。舞台となるアハーン大陸は『ワースプレイド』と共通で、小説とゲームで培われた豊富な設定が魅力。今後に期待しよう。

RPGルール付、ゲームブックといったところか？　RPGの初心者を引き込もうとする努力は買うが、ゲームブックの選択枝の少なさは気になる。操兵のルールがないのは、賛否が分かれるところ。なんとなくゲームブックに、RPGが軒を貸してもらっている感じがする。

バトルテック メックウォーリアー用サプリメント

富士見書房／3800円［税込］／ジョーダン・ワイズマン他／1992年／ブラックウイドウ

「メックウォーリアー」用のバトル・サプリメントだが、本体のTRPGルールは（1月10日現在）発売されていない。巨大戦闘ロボットが登場するアメリカのゲームの翻訳。



ロボット戦闘シミュレーションとして十分に楽しめるオーソドックスなゲームをうまくまとめ直している。決して、RPGの付録ではないゲームなので、これから若い読者がボードゲームの楽しさを知ってくれるとうれしい。

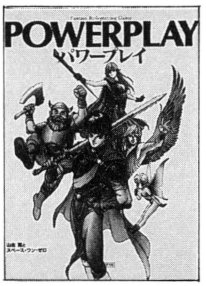
巨大ロボット「バトルメック」どうしの戦闘を扱うボードゲーム。メックの豪快な殴り合いは、戦術など難しく考えなくても十分面白く、シミュレーション音痴の人でも楽しめる。ただし、コンポーネントは若干割高感あり。「メックウォリアー」と組み合わせればRPGにもなる。

メックウォーリアーなしでは、ただのシミュレーションゲーム。ルールはかなり複雑なのだが、初級から段々と遊んでいけばなんとかなる。メックウォリアーを見て、メック戦闘を詳しくやりたいと思って買うべきもの。巨大ロボットシミュレーションとしては、良くできている。

パワープレイ

ホビージャパン／1600円［税別］／山北篤／1991年／パワープレイ2

背景世界というものがほとんど存在しない、まさに『パワープレイ』そのものを楽しむためのゲーム。スピーディーな展開のファンタジーRPGを楽しむためのゲームといえよう。好評のため続編も発売されている。



シンプルで応用性の高いツールとしてのRPGに徹した作品。山北氏が読者のニーズを具現化する視点は絶妙。1・2の段階では、非世界指向であるので、ぜひ、まとまった世界観での展開、あるいは、世界の作り方のサプリメントを期待する。

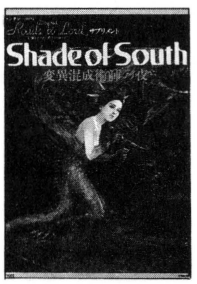
特定の背景世界を持たず、FRPGの最大公約数を目指した作品。能天気な〝パワープレイ〟よりも駆け引きが重要で、その分キャラを動かしている実感が得られるシステムだ。構成やグラフィックも優れており、『D&D』タイプのオーソドックスな冒険には過不足ない水準作。

RPGルールはゲームブックの中に埋もれてしまっている。ルールブックとしてまとめ直すべきだ。ゲームブックとしては、ストーリーが単調で、ゲームとしての面白さに欠ける。

変異混成術師の夜 ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード用サプリメント

遊演体／4500円［税別］／1991年

Bローズの魔法サプリメントだが、ほとんど独立したゲームといってもいい作品だ。



国産RPGの曙を飾った門倉氏ならではの怪作RPG。良い意味でカルトなゲームであり、独特の外見重視のシステムは魅力を感じるが、そのまま使うより別のゲームにアドオンしたくなり、そのまま、世界観を乗っ取られてしまいそうな恐さを感じる。

「ピー・ローズ」のサプリメント兼魔法使い専用RPGという欲張りなセット。特筆すべきはルールブックの構成で、前作に較べて格段に読みやすい。魔法ルールも具体的になり、マニアックな「ピー・ローズ」をより手軽に、というコンセプトは成功しているのではないか。

B・ローズの非常にユニークな魔法システムを利用し、不思議な魔法世界を作っている。ただしサプリメントというよりは、別のゲームと思ったほうが良い。キャラクターの作りかたが全然違うので、B・ローズのキャラクターと一緒にプレイすると浮いている感じがする。

光と闇のレジェンド

宙出版／850円［税込］／近藤巧司、鳥居雅博／1990年／私立赤霧学園、こちら神心霊相談室、タイムスライダー・Λ時空管理局、おねがい！ご先祖・予言者たちの神殿。

冒険企画局による、リプレイ小説をベースにしたTRPG。物語重視のひじょうにシンプルなルールのゲームといえるだろう。

作り手とユーザーの近さを感じさせるシェル戦士のシリーズからルールをまとめた一冊。てらいもなくかっこいいヒーローを目指しているのがいい。リプレイを通した分かりやすさ、明快な世界設定、独自の戦闘など、入門編RPGとしては◯。

「シェル戦士」と呼ばれる魔法戦士が活躍する、ファミコン感覚のFRPG。ルールの一部は、近頃はやりの会話形式で記述されているが、使いやすいとは思えない。全般に軽めの作りだが、大陸や都市のマップにはやたらに力が入っており、意外に奥行のある世界かもしれない。

巻頭のコミックスなど、RPGをやってみようという気を起こさせる作りが良い。ルールの解説も判りやすく説明してあり、初心者でも簡単に理解できる。ただしリプレイ小説のルール編ということでルールに、やや中途半端な部分がある。本当に初めてRPGをやるひと向け。

ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード

遊演体／4700円［税別］／門倉直人／1989年／ビヨンド・ローズ・トゥ・ロードでわかる実践RPG入門1・2。

TRPG初期の名作『ローズ・トゥ・ロウド』の新バージョン。ファンタジーRPGの中のファンタジーRPGといっても過言ではない。中級者から上級者向きのゲーム。

正しい意味で本格「ファンタジー」のRPGだが、一般読者に広がるためにスタジオ世界館という翻訳者を必要としたのを見ると、RPGで幻想を扱う困難さを感じる。達成点の高いこのゲームがコンピューターという媒体を得て、どう開花するかに期待がかかる。

国産カルトRPGの極致といえばこの作品。詩情をたたえた背景世界、神秘的な魔法システム、独特のキャラクター属性などがファンを引きつけている。日本初のバインダー式ルールブックなど、すべてが成功しているわけではないが、斬新な試みが随所になされた意欲作だ。

システム的には、非常に完成されている。だが魔法のシステムは難解で、魅力と欠点を同じだけ持っている。世界や種族の設定も良く出来ているが、全体的に玄人向けの難しさを感じる。最大の問題はルールの印刷してある紙の質が悪く、バインダー方式ではすぐ破けること。

フォーチュン・クエスト・コンパニオン

角川書店／1600円［税込］／ジェローム・ブリリアント三世／1991年

深津美潮のライト・ファンタジー小説を原作とするTRPGルール。キャラクターになりきる、というRPGの基本を味わえる作品。

ルールは簡単、キャラクターは作る必要なし、お面をつくる手間だけが問題。ただし付属シナリオの出来はからっきし。完全にFQの世界にだけ適応しているから、作品が嫌いならダメ。さらにRPGでありながら、シロちゃんがアイテム扱いなのは許せないので2点減点。

ブルーフォレスト物語

ツクダホビー／4800円［税別］／伏見健二／1991年／ブルーフォレスト戦乱、ブルーフォレスト伝承。

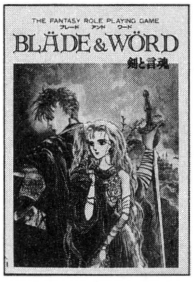
東洋風のファンタジー・ワールドを楽しめる作品。個性あふれる世界設定、魅力あるモンスターや種族、独特の魔法ルールなど、ファンを魅了する要素には事欠かない。

国産初の東洋風RPG、世界設定は独創的で非常によい。ルールも簡単で、魔法の使いかたなど斬新な部分も多い。なによりも悟りルールは秀逸。世界に統一感があり、マスターが設定の矛盾に苦しむこともない。こらからRPGを始めようとするひとには、いいかもしれない。

BLADE&WORD

キラメキ／4600円［税別］／柳刻満／1991年

インディーズ作品。タイトルは『剣と言魂』と訳されている。汎用ルールのファンタジー版というかたちでできあがっている。オリジナル・モンスターを作るためには、デーモン・ルールというものが設定されている。ひじょうにシンプルなファンタジーゲーム。



判定システムは使い古されたもので、あまり新しさを感じない。BLADE、つまり戦士などの設定はありきたりのものが多く魅力を感じない。だがWARD、つまり魔法の部分にあたる精霊や魔法の設定などに良いアイデアが多い。派手な魔法を好むひと向きのRPG。

蓬莱学園の冒険！

遊演体／5000円［税別］／柳川房彦／1991年／蓬莱学園の放課後II、蓬莱学園の秘密II

遊演体のメイル・ゲームのTRPG化。巨大学園RPGという副題どおり、生徒総数10万人、南洋に浮かぶ超巨大学園というとんでもない設定のゲーム。個性的といえばこれほど個性的なゲームは数少ないだろう。

ネットゲームからRPGになったものの第一弾。学園ものだけに、学生にはやりやすい状況設定である。ルールはシンプルで、自由度が高い。ただし自由度が高いぶん、マスターへの負担は非常に大きい。努力次第で、ありとあらゆる学園ものの再現ができるのは評価できる。

まじかるランドRPG

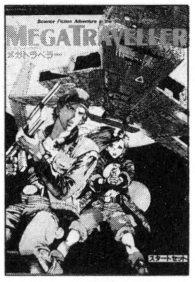
大日本絵画／4800円［税込］／和栗朗、ORG／1992年

本誌連載企画『JADE KINGDOM』でおなじみの和栗朗によるファンタジーRPG。明るく楽しいファンタジーを楽しみたい人のためのヘンなゲーム。付属シナリオとしてソロ・シナリオがついているのは、国産のゲームにしては珍しい。

自分がドンドン強くなっていくレベルアップ型のパワーゲーム。特殊設定表、クラスごとの特殊能力などのアイデアはいいのだが、レベル格差によって起こるパワーバランスの悪さは天下一である。マスターが注意深くパワーバランスを取るのなら、面白いゲームになると思う。

メガトラベラー

ホビージャパン／6500円［税別］／マーク・W・ミラー／1990年／ナイトフォールSFゲームの金字塔「トラベラー」の発展型。なんといったってメガである。ハードなSF世界がお好みの方には最高のゲームであろう。サポート誌はもちろんRPGマガジン。ちなみに翻訳は我らが佐脇ウィズマスターだ。



人生半ばを過ぎたキャラクターを演じるコンセプトのため、使えるキャラを作る場合にはどうしても30歳以上になる。そのためおじさん、おばさんが宇宙を闊歩することになり、若いプレイヤーが演じるのは難しい。ただし世界設定や宇宙船のデーターなどは豊富で、魅力はある。

原作のライト・ファンタジー小説を、文字どおり追体験するためのゲーム。カード類やお面など小道具類が充実しており、原作のふんわりとしたムードを出すことに成功している。またデザイナーが随所で語るサジェスチョンには確かなRPG観が感じられ、一読の価値あり。

インドや東南アジアの影響を受けた背景世界シュリーウェバが最大の特徴。ルールは簡単な部類だが、寿命や悟りなど独特の個性が随所に見られる。ボックスゲームとしてはちょっとコンポーネントがさびしいが、ファンはとことんのめりこむカルト的な作品だろう。

二刀流、牽制攻撃など多様な戦術オプションを誇る戦闘ルールと、デーモンや同盟精霊の召喚、格闘を補助する念気功呪などが特徴的な魔法ルールが魅力。簡便なシステムではないが、構成的にも完成度が高く、"正統派"、"本格"といった形容がふさわしい汎用FRPGだ。

生徒総数10万人の超巨大学園を舞台に、ラブコメ・スポ根から悲境探検・陰謀劇まで楽しめる意欲作。中でも、ルールブックやシナリオよりも厚い「学園案内(ワールドガイド)」が圧巻だ。デザイナーの博覧強記ぶりがいかんなく発揮されており、蓬莱ファンは必見の力作。

一見ユーモア・ファンタジー風だが、かわいいイラストとトボけた筆致の皮をむけば、「D&D」の遺鉢を継ぐ正統派FRPGだ。最大の魅力は、魔法やモンスター、アイテムなどの豊富なデータ。多少未整理な点はあるが、プレイヤーを選ばない実戦的向けRPGと言える。

SF-RPGの代表作で、遙か未来の恒星間帝国が舞台。ていねいに構成された3冊のブックレットはシリーズの集大成と言ってよく、まさに記念碑的な労作だ。手軽に遊べる即応性に欠けるのが難点だが、蓄積された情報量では他を寄せつけない。SF-RPGファンは必見。

色物を自称し、イラストの展開といい、手を出すのに躊躇うものがあるが、中身はしっかりしている。特に、特徴ルールは面白く、コンパクトにまとまった世界も好感を与える。
サポート誌の休刊にめげず、頑張ってほしい。

ネットゲームならでは超巨大学園ものの凝った背景設定が実に魅力的で、遊びやすいシステムであるが、背景世界の知識差が気になる場合がある。
RPGはカルトな物であり、そこに生じる世界共有の楽しさが堅固に存在すると痛感させてくれるゲームである。

インディーズの第一作としては、いい意味で平均作のRPGとして完成している。乱作時代の中で特に奇をてらわず、汎用ファンタジーRPGとしてまとめあげている分、損をしている。カイナ・アインに特化した方が面白かった。次回作に期待している。

伏見建二氏の出世作。東南アジア風の世界観や魔法の暴発、生死や寿命の扱いなど、斬新な発想が魅力を感じさせる。「悟り」ルールに尽きる部分があるが、それはブルフォレの味。
三部作で完結し、コンパクトに遊べる分、ゲームの「旬」を感じた作品である。

よくも悪くもFQのコレクターズ・アイテムであるRPG。キャラクターカードやお面をつけるアイデアは、秀逸。書き方は丁寧で、読み物としても面白いのは、さすが。FQの感性をマスターとして生かせない時はデッドリーなカードゲームに過ぎない。

SF-RPGの本格派であり、膨大な世界を有する大人のためのRPGである。
その分量ゆえに、時期を逸した観があり、目立たないが、乱作時代の中で埋もれるには惜しい。「ハードタイムス」「新世紀」に雪崩落ちる前に、ファンサポートの一冊を期待する。

メタルヘッド

ホビージャパン／4500円【税別】／チーム・アガルタ／1990年／サイクロン、コアストライク、MHバックアップ・スクリーンセット、ハートブレイク。

22世紀を舞台にしたSFアドベンチャー。サイバースペース、チューンナップ・メカなどガジェットにあふれた世界を楽しめる。

近未来アクションRPG。メカ、電脳空間、ミュータントと、アクションの素材が多数含まれており、派手な展開が楽しめる。

アメリカのサイバーパンクRPGを見慣れた目にはキレ方が足りないように見えるが、それはひいき目かもしれない。

国産初の近未来アクションRPG。世界設定のまとめ方は手際よいが、多様な要素を詰めこみすぎ、記述が表面的になったためか、やや個性に欠ける。もう少し内容を絞りこんでもよかったのではないか。グラフィックもいまひとつで、フレーバーが重要なゲームだけに残念。

サイバーパンクものというよりは、世紀末ゴタマゼSFものというべきだろう。あっちこっちの小説や映画からイメージを借りてきて作っているのはいいが、残念なことにアレンジ不足で全体的に統一感がない。ルールはそれなりの出来だが、やってみようという魅力にかける。

メックナイツ

翔企画／5150円【税別】／勝木康明／1991年／強獣軍団。

カタクラフターと呼ばれる巨大ロボットのティテールに凝りに凝ったSFゲーム。ただのバトルゲームとしてもTRPGとしても楽しめるというものになっている。カタクラフターの設計にはかなりの時間がかかる。

一からロボットを作るシステムは、煩雑すぎて、評者の好みから完全に外れているが、メカ好きにはたえられないだろう。背景世界、特に強獣軍団が面白いだけに、もう少しプレイアビリティを望むのは、わがままであろうか？

巨大ロボットものの一作で、極めて細かくデータ化されたメカ（カタクラフター）の作成ルールが最大の特徴。それ自体がひとつのゲームだと言ってよい。コンポーネントは豪華とは言い難いが、カラーユニットをつけるなどの頑張りは評価できる。メカマニアのあなたにおすすめ。

ロボットものとしては、完成度の高いゲーム。自分だけのオリジナルロボットを作れるのは良い。しかしカタクラフターのルールに力をいれ過ぎて、キャラクターがうすべらなのは、かなり問題。ルールブックも読みにくいし、情報が整理されていないのは大きく評価を下げる。

モンスター・ホラーショウ

社会思想社／720円【税込】／J・H・ブレナン／1991年

ゲームブックで有名なブレナンによるTRPG。モンスター好きならたまらないゲームといえる。ブレナンらしく、ゲームブック的な構成の作品で、初心者でもすぐにマスターになることができるようにやさしく書かれている。

ブレナン一流の諧謔に満ちた口調が楽しく、文中に見られる様々な台詞は、ゲームマスターとして参考になる点が多い。システムは簡単であるが、癖がある分、「善良で柔順な」入門者には、同じ社会思想社のAFFの方がゲームブックを参考に出来る分、向いている。

あらゆるジャンルのプレイが可能とあるが、実際はブラックなユーモアにあふれたFRPG。シナリオの書き方やマスターへのアドバイスが行き届いており、システムも単純なので、入門向けにおすすめ。デザイナーは、奇妙な味のゲームブックで人気のあったJ・H・ブレナン。

モンスターメーカーと銘打つには人間の種族しか選択できず、戦士と魔法使いの2種類の職業しかないのは片手落ち。システムはカードゲームの影響を、色濃く残しているのが気にいらない。しかし文庫で判りやすいRPGを作ろうとしたら、この程度の情報量が限界だろう。

モンスターメーカーRPG

富士見書房／600円【税込】／鈴木猛、鈴木銀一郎／1992年

カードゲームでスタートして現在はログアウトの兄弟誌アスキーコミックでまんがも連載されている『モンスターメーカー』のTRPG化。九月姫のキャラクターに人気があるだけにロールプレイには最適といえるだろう。

モンスターメーカーの世界を舞台としたファンタジーRPG。背景世界の再現の度合いは、比較的うまくいっており、カードのデータを取り込んだり、MM第一作のダンジョンカードを使用するなどの工夫がある。出来れば、ファンアイテムにとどまらない展開を期待する。

カードゲーム、コンピュータゲーム、小説とマルチメディアに展開する『モンスターメーカー』のTRPG版。個別のルールを参照しづらいのが構成上の難点だが、読み進めるのが楽しい軽妙な語りロや豊富なイラストをはじめ、初心者へのゆきとどいた配慮は評価できる。

見事なまでに指輪物語の世界を再現しているので、小説が大好きなひとはやってみる価値がある。反対に指輪物語を知らないひとには、理解できない部分が多い。小説を読んでから、やるかどうか決めたほうがいい。システムはやや繁雑でたくさんの判定表を使用するので面倒。

指輪物語RPG

ホビージャパン／4800円【税別】／S・コールマン・チャーチルトン／1987年／リーヴェンデル、ローハンの乗り手、モルドールの門、粥村の冒険者。

すべてのファンタジー・ゲーマーのバイブルといってもいい『指輪』のTRPG化。これでいつでも中つ国を歩くことができるわけだ。

ファンタジーの金字塔「指輪物語」を再現しようとした網羅的な内容は美麗。決して簡単ではないが、一般に考えられる程煩雑でもない。

HPを削りあうだけの描写性の低い戦闘に飽きたら、プレイする価値あり。ロールマスターへもつながる。

有名なファンタジーの古典を原作に持つFRPG。細密なルールは原作をよく研究したものだが、問題はルールブックの構成。最近の水準と比較するといかにも繁雑で、キャラクターをつくるだけでも相当の根気が必要だ。内容が優れているだけに、なんとも惜しい。改訂を望む。

未完成な部分が目立つが、ネットゲームのオマケとしてはこれが限界だろう。ルールは簡単でゲームもすぐに始められが、ネットゲームと切り離して考えるとゲーム単体としての魅力は乏しい。ネットゲームをやっているならいいが、わざわざ購入してやるようなゲームではない。

夜桜忍法帖

遊演体（ネットゲームのスタートキット）

これは残念ながら一般のショップでは手に入らない。遊演体の同名のネットゲームに入らないといけないのだ（将来は市販も考慮中とか）。内容は現代を舞台にした忍者もの。シリアスな忍者ではなく、アニメ的なノリのライトなニンジャになっている。

初の本格忍者物。8つの軍団が戦うという設定は、ネットゲームから誕生したらしい楽しさがあるが、実際にパーティー内対立になりかねないだけに、その点のフォローがもう少し欲しい。初心者マスターが困るよね。付録のCDは秀逸。CD代だと思えば、価格は十分。

国産初の現代忍者ものRPGで、遊演体ネットゲームのオマケ。キャラは8つの忍軍のいずれかに属し、任務をこなして昇進してゆく。システムはコンパクトだが、アクション重視の明快なもので、ネットゲームとリンクしつつ発展していく予定。今後の展開が楽しみな作品だ。

総評

3人の評者のそれぞれの意見、いかがだったかな。最後に各先生の総評を載せることにしよう。編集部がカットしたゲームについてのコメントはちょっと耳が痛いけどね。すみません。

ルーンクエスト

ホビージャパン／4500円[税別]／スティーヴ・ペリン他／1988年／ルーンクエスト上級ルール他多数。

ファンタジーRPGの名作といわれる作品の翻訳。ひじょうに緻密に作られたファンタジー・ワールドにはファンが多い。上級ルールなどサプリメントも数多い。

独特のワールドを生かしたRPGとして、ひとつの頂点に立つ。独自の背景世界グローランサは特色があり、面白い。

システムは、自由度が高く、見た目ほど難しくはない。

難を言えば、グローランサをプレイするために必要なセットが高いことか。

充実した背景世界と重厚なシステムで声価の高い名作FRPG。スタートセットに収録されているのは基本ルールのみで、本格的なプレイには上級ルール、グローランサ関係のサプリも不可欠。読みこなすには時間と労力が必要だが、手ごたえは十分にあるはずだ。マニアの人に。

リアルさを求めたRPGとして定評がある。特に戦闘は、ドラマチックなプレイを引き出す。作られた年代が古いために多数のスキル、複雑な呪文形体、難しいルールなどの問題は多い。しかし、それを補うだけの魅力を持ったゲーム。欠点はルールブックが読みにくいこと。

ルーンクエスト'90S

ホビージャパン／1800円[税込]／桂令夫他／1992年

『ルーンクエスト』を日本で改訂した新版。評価は大きくわかれる。いくつかのサプリメントまでも含めた内容になっており、これ一冊ですぐにゲームができるようになっている点が大きく変わったところだろう。

RQを煩雑として普及版を製作し、システムを変化させたのは疑問を感じるが、ドラゴンパスRPGとしてはそこそこのでき。背景世界のまとめはうまく、カルト・クラス制自体はプレイしやすい。イラストは減点もの。HJとしてRQ本体は、もはや固定層向けなのか？

評価は高いが、重厚なあまり敬遠されがちだった『ルーンクエスト』。そのルールやデータを再編集し、1冊で遊べるようにまとめたのがこの作品だ。ルールの改訂や世界の解釈はかなり思いきったもので、賛否両論を呼んだ。内容はあえて批評しないが、構成上の完成度は高い。

RQのルールを改悪してあり、評価するべき所はひとつもない。ルールはデザインされた理由があり、なんでも簡単にすればいいというものではない。良いアイデアもあるが、それもRQが元にあってのこと。ドラゴンパスの情報を知りたいひとは、後半のデータだけ使える。

ロードス島戦記 コンパニオン1・2

角川書店／各1200円[税込]／高山浩、グループSNE／1989年・1991年

コンピューターゲーム版『ロードス島戦記』をTRPG化したもの。コンピューター版のゲームデザイナー高山浩が手掛けている。

ベーシックなシステム・デザインで、ファンタジー英雄伝を再現しようとした点は評価されてしかるべき。クリスタニアに移行しつつある分、損を感じるが、これも時の流れか？ 小説、ビデオなど背景サポートは豊かだが、文庫版リプレイのーだけはいただけない。

言わずと知れた『ロードス島戦記』の世界が舞台。ルール部分は全体の半分ほどで、残りはファンのためのデータセクションや読み物になっている。ルールブックとファンブックの折衷的なつくりだが、若干中途半端な感は否めない。もう少し構成に凝ってもよかったのでは？

戦闘システムなどのルールは可もなく不可もなくといった所。ロードス島戦記という舞台を表現しようとするなら、この程度でいいのだろう。だがRPG単体としての魅力には、かなり乏しい。もう少し世界を表現するようなルールやアイデアが欲しかったところである。

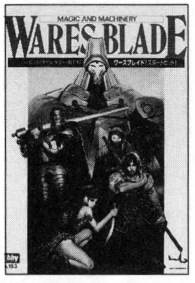
ワースブレイド

操兵エクスパンションセット

ホビージャパン／4500円[税別]／伸童舎

ワースプロジェクト／1989年／東面の魔術師、魔王の復活、ワースブレイドスクリーン、操兵の書。

ロボット・ファンタジーRPGと副題がついた作品。操兵とよばれる巨大機械を操るファンタジー世界は多くの魅力にあふれている。



ワースブレイドの操兵戦闘のみを扱った専用ゲームと操兵に関する解説書。本体とデータが完全なコンパチではないが、すぐに流用可能であり、ワースブレイド・ファンに嬉しい。いつの間にか、ロボットRPGも増えたが、メカと人間の関係をカバーしている点が○。

ワース世界の巨大ロボット＝操兵にテーマを絞ったサプリメント。ワールドガイドや拡張ルールに加えて、操兵戦闘を扱うボードゲームまで収められている。ルールの構成も、スタートセットに較べ格段に進歩し、分かりやすい。ワース・ファンに限らず、一見の価値ある作品。

操兵の歴史や性能の解説など、読んでいるだけで飽きない。しかし操兵が魅力的になった分だけ、人物キャラクターの魅力は低下している。せっかくの独特の世界が、操兵の魅力の強さの前にくすんでしまうのは残念。操兵同士の戦いを本格的にやりたい時だけに使うのが良い。

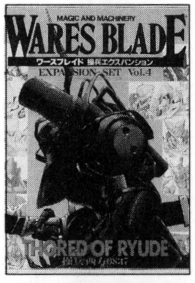
ワースブレイド

操兵エクスパンションセット Vol.1

ホビージャパン／3800円[税別]／伸童舎

ワースプロジェクト／1990年／エクスパンションセット1・2・3、操兵エクスパンション

操兵に関する拡張ルールとワールドガイドがつまったボリュームたっぷりのサプリメント。



編集部の選択が短期的な視点に偏ったため、AFF、RM、D&D等、箱ゲームを中心に抜けが多く、やや網羅性に欠ける。評価に当たり、扱うテーマの再現性を重視したので、再現力の低いルールは評価が低い。ダイスを振らせるだけでは、システムの意味がない。

最後に、『T&T』(社会思想社)にはぜひ触れておきたい。文庫判RPGの草分けで、ソロシナリオを中心に広くプレイされてきた『T&T』は、TRPGの普及に大きく貢献した。現在もなお、初心者向けRPGとしてはベストのひとつであり、一度は触れてほしい作品だ。

プレイヤーとマスターの感性が許すなら、どんなルールでも楽しく遊べるはずだ。私的な感想としてはRPGのルールブックは、B5以上の大きさが良い。RPGを普及させるための安ければ見にくくてもいいという文庫サイズのルールブックは、そろそろやめてもらいたい。

イース・テーブルトークRPGワールドガイド・ノベル

しろがねの浜

作 星宮すみれ

画 池上明子

しろがねの浜

プロロォグ

「悪いね、お客さん、今日、うちは定休……」

入口近くのテーブルで帳面をつけていた酒場の亭主は、ドアの近くに感じられた気配に、顔も上げずにそう言い放ったが、それでも構わずにテーブルの近くにやってきた客の顔を確認すると、帳面を閉じて、彼の肩を軽く、叩いた。

「なんだ、お前さんか」

「すまないね、定休日に押しかけちゃって……」

「お前さんなら、大歓迎だよ。この時間だと、最後の船だな。……どうだった、エステリアは？　いい地図は作れたかい？」

「ああ」

窓から射し込む夕日が、亭主と、入ってきた客の横顔を赤く染め、その反対側に長い影をつくる。客は荷物を持っていない方の手で、額にかかった少し長めの赤毛をかきあげると、亭主の方にもう一歩、足を進めた。

「おかげで、最高の地図ができあがったよ。おやじさんのおかげだ、ありがとう。……ところで、おやじさん、おやじさんはあのことを知ってて、俺にエステリア行きを勧めてくれたのかい？」

「あのこと？　……あのこと、ねぇ。見当がつかないなぁ」

亭主は見事な口髭を撫でながら、記憶を探すとき特有の、遠い目になる。客の方は、しばらく息を詰めて亭主の横顔をながめていたが、やがてふっと力を抜いて、微かに笑った。

「なにか、不都合なことでもあったのかい？」

「いや……別に、不都合なことはなかったよ。心当たりがないんなら、別にいいんだ」

言いながら客は、思い出したように、丸めた羊皮紙が何本も覗いている、肩に担いでいた大きなバッグを床に下ろすと、入口近くのテーブルの、亭主の隣の椅子を引いた。袋を置いたあたりの床から、ふわりとホコリが舞い上がる。

「ハプニングも、その内容によっては幸運な運命のめぐり合わせ、さ。……それより、何か腹にたまるものを用意してくれないかな。腹が減って、もうフラフラだ」

「そりゃ、大変だ」

亭主は帳面を片づけると、豪快に笑いながら、椅子に腰かけた客と入れ替わりに、席を立った。

「お前さんに倒れられちゃあ、折角の新しい地図が見れなくなっちまう。面白い話も、聞き損ねちまうじゃないか！　すぐ、作っちまうからな。ちょっと、待っててくれ。……それを食べ終わったら、すぐお代を払ってもらうことにしよう。お前さんの新しい地図と、面白い話で、ね」

「わかったよ」

厨房へ消えていく亭主の後ろ姿を見送ると、客は、テーブルに頬杖をついて、ゆっくりと目を閉じた。まるで、彼が過ごしてきた不思議な時間のかけらの全てを、記憶の奥からかき集めるかのように。

やがて厨房から、肉の焼けるおいしそうな匂いが、店の方に、漂ってきた。

通りに忍び込んできた闇と、ちょうど、同じ速度で。

§1　ルタ＝ジェンマ

俺が買ったエステリア行きの船の切符は、午後の便のものだった。海は静かで波もほとんどなく、安全で静かな航海が約束されそうだった。——そう、本当に長閑な、どこにでも転がっていそうな、優しい午後だったんだ。

だから本当に、彼の視線は強力だった。船に乗った途端に感じた、つき刺さるような視線は、思わず身を固くさせるだけの威力を持っていた。振り返らなくても、その視線の主が、俺を上から下まで嘗めるように見ているのが、分かった。

しばらくは、その視線に囚われていたように思う。

世界中の美しい土地を自分の筆で表すことに憧れて家を飛び出し、幾度かの春や秋を越して、旅を故郷とする生活をするようになった俺は、今ではすっかり、うす汚れた、旅人風情となっていた。——そう、確かに、うす汚れてはいた。が、初めて訪れた土地で、人からつき刺さるような視線を浴びるような心当たりは、ない。

振り返ってみて、その考えはさらに強まった。俺が振り返った先には、俺よりひとまわりくらい年長の痩せぎみの男が、驚きに目を見張って、こちらを見ていたのだから。

「あんた……」

俺が口を開きかけたそのとき、どらの音が鳴り響き、船がゆっくりとプロマロックの港を離れた。そして、件の視線の主は……。

「アドル！　帰ってきたんだね！　みんな、きみの帰りを待っていたんだよ！」

どらに負けないような大声でそう叫び、両手で俺の手を取ると、しっかりと握りしめたのだった。

「いや……本当に、申し訳ありませんでした」

ルタ＝ジェンマと名乗った彼は、頭を掻きながら、俯いた。彼が間違いを犯したということが分かってから、いったい何度目の謝罪だろうか。

「いや、もういいよ。誰にだって、間違いはあるからね」

彼の大げさすぎる詫びが変に愛嬌があって、思わず吹き出しそうになりながら、俺も、何となく彼につられて、頭を掻いてしまった。

そして、沈黙。

船は順調に航海を続けている。波も穏やかで、海の上の眩しすぎる陽射しも、柔らかに感じられるくらいだ。ルタ＝ジェンマと俺は、並んで甲板に座り、黙ったまま、きらきら光る午後の海を見ていた。穏やかな午後が、ゆるゆると過ぎていく。

「ところで……あなた、どうして、エステリアにいらっしゃるのですか？」

しばらくして、ルタ＝ジェンマが口を開いた。

「どうして、って……。俺は、こう見えても地図師だから、新しい地図を、描きに、さ。プロマロックで知り合った酒場のおやじさんが、エステリアに行けば、素晴らしい地図がたくさん描ける、って、教えてくれたんだ。……でも、何故？」

「ほら、もしあなたが記憶喪失で、自分の過去はわからないんだけれど、何故か、エステリアに来たくなったのだとしたら、あなたは自分で気づいていないだけで、本物

著者近況

星宮すみれ（ほしみやすみれ）
今年は割と忙しくて、セーターが2枚しか編めませんでした。こたつの住人になると、昔は編み物しかできませんでしたから……。ノートパソコンを導入した今、貴重な編み物タイムは、仕事時間と化しているのです。今後もご期待ください。

池上明子（いけがみあきこ）
WIS外伝IIも発売から約1ヵ月半。皆さんの中でも終わった人もいると思いますが、楽しんでいただけましたでしょうか？　今回の力作モンスターは風神&雷神。とーっても強いので、気をつけて戦ってね。

かも知れないでしょう」
「本物、って……ああ、本物の〝アドル〟か。残念だけど、その可能性はないに等しいな」
「そうですね」
少し寂しそうに、ルタ＝ジェンマは笑う。彼にとって〝アドル〟という奴は、これまでの彼の人生の中でも、かなり重要な役割を果たした男に違いない。
俺のなかでむくむくと、旅人特有の好奇心が、膨らんできた。
「なあ、〝アドル〟……さんって、どんな人なんだい？　そんなに俺に、似ているのかなぁ？」
「外観は、そっくりですよ。何しろ、この私が間違えてしまったくらいですからね。……彼が順調に歳を取っていったら、ちょうど、あなたみたいな感じになっていったでしょうね。声も……彼と最後に話してから、もう随分経ってしまいましたから、思い込みの部分もあるのでしょうけれど、似ていますよ。
それから、彼がどんな人物であったか、という質問ですが……」
彼は悪戯っぽい目になって、俺の顔を覗き込む。
「あなた、きのう旅をはじめたわけじゃあないんでしょう？　エステリアの女神伝説とか、アドル＝クリスティンの英雄伝説なんて、聞いたことはないんですか？」
「いや……この辺に来たのは初めてだし。今回はきっと、俺がそれを知るために、神さまが俺に、海を渡らせたんだ」
今度は俺が恐縮する番だ。そんな俺を見て、彼は初めて心から嬉しそうに、にっこりと微笑んだ。
「彼はね、天上にあったイースを地上に、そしてエステリアに平和を、呼び戻してくれた英雄なんです。女神伝説の話を、お聞きになったことは？」
俺が首を横に振ると、ルタ＝ジェンマは大きく息を吸い、歌うような口調で、語り出した。
「イースは、二人の女神たちによって、生まれ、守られてきました。他の男神がつくるような大きな土地は、彼女たちには必要なかったのでしょう」
俺の脳裏に、出発前に港で見た、できの悪い、縮尺も定かでないような地図が蘇った。プロマロックの上にぽつんと浮かぶ、匙で落としたような、ほんの小さな、茶色い、塊。
「彼女たちが必要としたのは、あの小さな島と、六人の神官たちでした。力を司るトバ、大地を司るハダル、心を司るファクト、時を司るメサ、光を司るダビー、そして、知恵を司るジェンマ。彼ら六人は、二人の女神たちと人間たちを結ぶ、かけ橋のような役を果たすかたわら、女神たちを支え、彼女たちにつかえてきたんです。今も、その神官たちの子孫が、エステリアに生活していますよ。私も実は、ジェンマの家系の者なんです」
少し得意げな顔になって、ルタ＝ジェンマは笑った。彼の並みならぬ誇りの感じられる、笑顔だった。
「女神たちは、イースの民に、魔法の源となる黒い真珠を、贈ってくださいました。その黒い真珠のおかげでイースは栄えました。しかし、そこにある日、魔物たちが現われたのです。
二人の女神たちと、その六人の神官たちは、黒い真珠の力を開放して、神殿近くの一部の土地を、空へと浮かべたのです。魔物はそれを追うために、空へ向かう高い高い塔を建てました。
今は、アドルの活躍によってイースは地上に戻りましたから、イースが空へと浮かんだ跡――バギュ＝バデットと呼ばれる、カルデラのようなものですが――は見ることができませんが、イースを追って建てられたダームの塔は、今も、エステリアに聳えています。塔は、かなり遠くからでも見えますし、あなたがお望みなら、近くで見ることもできますよ、地図師どの」
「情報をご親切に、ありがとう。ルタ＝ジェンマ殿」
「いえいえ」
ルタ＝ジェンマと少年のようにくすくす笑いあいながら、俺は今、彼から聞いた話を、忘れないように再度、思い起こしていた。いや、あんな魅力的な話を、そう簡単に忘れることはできないだろう。プロマロックで見た出来の悪い地図に、頭の中で、天に届くかのように聳える塔や、イースが降りてくる前にあったという巨大なカルデラの想像図を書き足してみる。――いい地図になりそうだ。特徴的な、巨大なカルデラが見られなくなってしまったというのが残念だが。
「そのカルデラみたいなもの、見たかったなぁ。そういう特徴的なものがあると、地図が映えるんだ。見たかったなぁ」
思わず口をついた俺の言葉に、ルタ＝ジェンマは悪戯っぽく笑って、言った。
「イースが降りてきて、幸せになった人たちばかりだと思っていたけれど、あなたみたいな人に取っては、不幸を生んでしまったみたいですね。そんなにバギュ＝バデットが見たいのなら、アドルの頃の記憶を取り戻せばいいじゃないですか。彼がエステリアを訪れた頃は、見たくたって、イースは雲の上だったんですからね」
「残念ながら、俺には、その〝アドル〟の記憶はないよ。俺は俺、だからね」
「それなら、女神たちに頼んでみたら？　あなたはこんなにもアドルに似ているんだ。アドルに恋していた女神が、あなたをアドルと勘違いして、特別に願いを叶えてくれるかも知れませんよ」
「そうだと嬉しいけれど、な」
ルタ＝ジェンマと俺は、もう一度並んで、海を眺めた。甲板に落ちる俺たちの長い影が、かなり長い間、ルタ＝ジェンマと俺がそこで語りあっていたことを、教えてくれている。
黒く水平線の向こうに見えてきたエステリアを眺めながら、ルタ＝ジェンマは、誰に言うでもなくぽつりと、こんなことを呟いた。
「女神は騙せなくても、彼女たちを除く全ての人は、あなたをアドルだと、勘違いするでしょうね。彼に深く関わった者であればあるほど、特に」
――そして、彼のその予言は、かなり、正しいものだったのだ。

§2　リリア

城砦都市ミネアの近くにある家に帰るというルタ＝ジェンマと一緒に、トゥテップ島を走っている街道を通り、トゥテップ島の北端にある城砦都市ミネアまで、やってきた俺は、そこでルタ＝ジェンマの〝予言〟につかまってしまった。油断していたわけではなかったのだが、正直言って、ここまですごいとは、思っていなかったのだ。
ミネアで一泊しようと街の門をくぐった瞬間、割れるような拍手と喚声が、俺を包んだ。あっけに取られているうちに、まわりを取り囲まれた俺は、哀れ、両腕を取られ、身動きの取れない状態にまでなっていた。旅人に余分な銭を落としてもらおうと、彼らを熱烈に歓迎するような街もあるが、これはどう見ても、その種の歓迎法ではない。ルタ＝ジェンマがそうであったように、彼らも俺を〝アドル〟と間違えているのは一目瞭然だ。
――それにしても、彼らはどうやって俺の到着を知ったんだろう？　船に乗っていた者か、港にいたものが知らせたのだろうが、それだけの情報でこれだけの人が集

しろがねの浜

まるのだから、〝アドル〟の英雄ぶりには、ものすごいものがあるな……。

ぼんやりと俺がそんなことを考えているうちにも、意思と裏腹に、俺の身体はどんどん街の人たちに運ばれ、とうとう街の中央にまで来てしまった。

「さあ、どうぞ、こちらへ。町長も、お待ちかねです」

「あの、だから、俺……」

「待ってください！」

そのとき、一人の女性が、人垣をかきわけて進み出てきた。赤みがかった、肩まで届く髪。ほんの少し力を加えただけでポキリと折れてしまいそうな、ほっそりとした肢体、そして、まだどこか幼さの残る横顔を持った、女性だ。彼女はしっかりとした足取りで俺の前までやってくると、俺を取り囲んでいる人々に、向き直った。

「ルタ＝ジェンマから今、聞いたの。この方はアドルではないわ。別人よ。……ひどく、似てはいるけれど。

この方も迷惑していらっしゃるわ。もう放してあげて。船旅で、お疲れなのよ」

彼女の肩越しに人垣の切れたあたりを見ると、『言ったとおりでしょう？』とでも言いたげな、ルタ＝ジェンマの笑顔が見える。彼の笑顔に答えて、俺は軽く、片手を振った。——もう少し早く助けてくれれば、この十倍は感謝しただろうに！

俺の前にひらりと現われた彼女は、たちまち群衆に取り囲まれる。

「本当かい、リリア？」

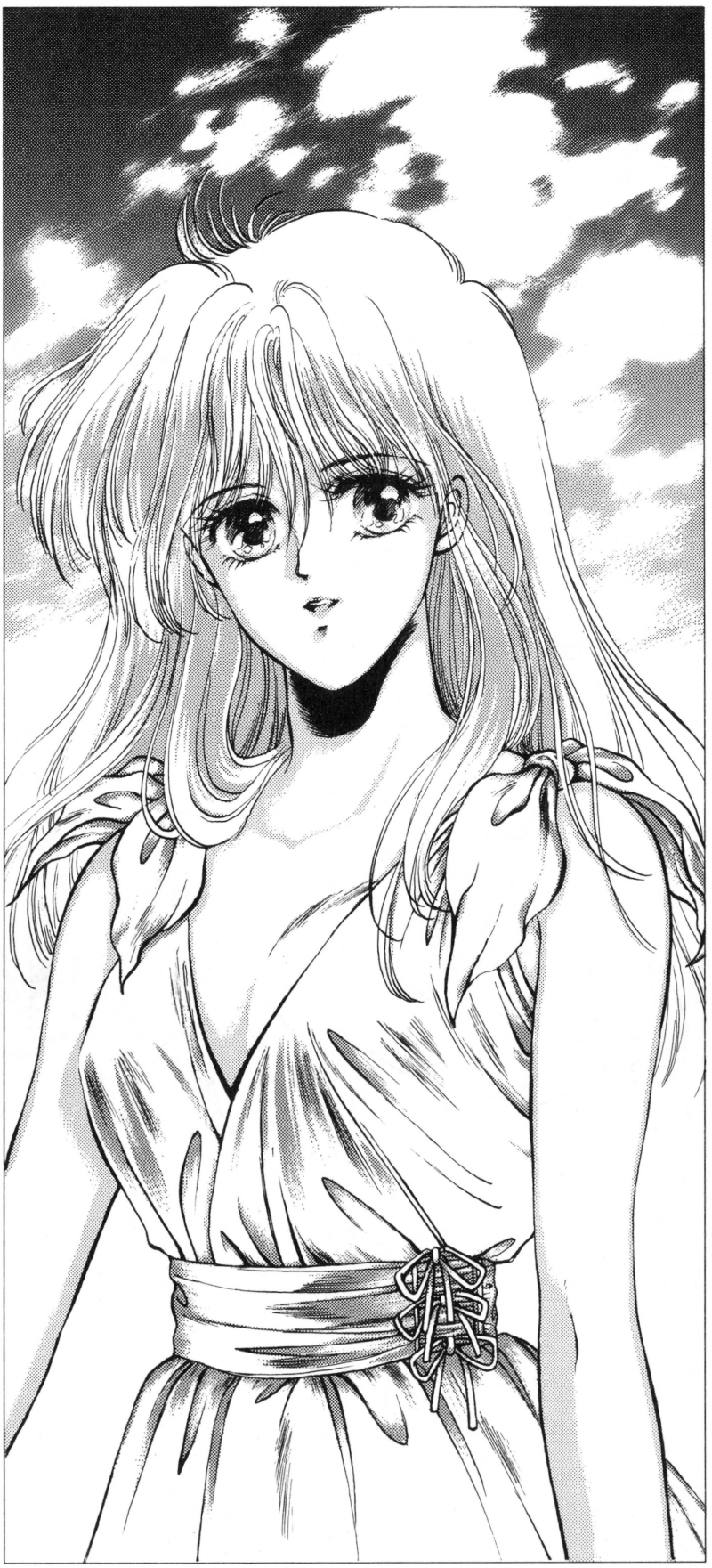
「本当よ。この方は地図師なの。エステリアとイースの地図を、描きにいらしたのよ。そうでしたわよね？」

「え……ああ、そうだけれど……」

と、俺。

「……ね？　聞いたでしょう？　この方はアドルではないのよ。あまりご迷惑をかけるのは、どうかと思うわ」

「……それは、まあ……」



「……リリアが違うって言うんだから、違うんだろう。悪かったね」

彼女の毅然とした態度に人々は一瞬静かになり、そして顔を見合せると、あまりにもあっけなく、一人、また一人と輪から外れて、散っていった。皆、失望が隠せないようだが、こればかりは、俺の責任ではない……と、思う。

俺はといえば、あまりに突然に群衆に取り囲まれ、そして取り残されたことが少なからずショックで、まだ茫然と、そこに立ち尽くしていた。

「私の、言った通りだったでしょう?」

散っていく人の流れに逆らってこちらに近づいてきたルタ＝ジェンマが、俺の肩をポン、と叩く。

「ああ、びっくりしたよ。すごい人気だね、アドルは」

苦笑いをうかべた俺に、先程の女性が微笑みかけてきた。幼さの残る、笑顔だ。

「そうね。何しろ、この土地を救った英雄ですもの。……それにしても、似ているわ、アドルに。みんなが間違うのも、無理はないわね」

「そんなに、似ているかな」

彼女があまりにもしげしげと俺を見ているので、黙っているのも悪いような気になり、俺は彼女にそっと、聞いてみた。

「ええ!」

にっこりと笑って彼女は頷き、ふ、と、遠い目になる。

「そんな色だったの、アドルの髪も。肩も腕も、彼が私と同じように月日を重ねたら、きっと、こうなっているだろうなあ、って。そんな風に、私が思っていたような感じなの、あなたは。あなたがアドルじゃないなんて、とても……とても、不思議な感じよ」

「ふぅ、ん……。なんか、悪かったな。アドルじゃなくて、俺みたいのが来ちゃって……」

「あ……いえ、そんなことはないんです。アドルは……もう二度と、ここには来ないかもしれないし、それは仕方のないことなんですけど……」

……なんとなく、気まずい雰囲気。そこに、いままで沈黙を守ってきたルタ＝ジェンマが、唐突に口をはさんできた。

「ねえ、リリア」

リリアが、はっ、と現実の顔に戻る。

「彼に話を聞いたり、彼のことを愛しいアドルだと思って甘えたりしたいのなら、こういうのはどうだろう。きみが、この地図師どのの案内をしてあげる、というのは?

……彼はここの地図を書きに来たんだ。土地の者が案内してあげると言うのが、親切だと思うよ」

「やだ! そんな、私、別にそんなつもりじゃ……気にしないでくださいね、地図師さん」

ほっと胸をなで下ろしている俺の横で、彼女は、ルタ＝ジェンマのからかいに、耳まで真っ赤になって、俯く。これでは、彼の言っていることを真実だ、と認めたも同然だと思うのだが……。真っ赤になった頬が、まるで少女のように見え、微笑ましかった。

「地図師さんも、案内がいた方がいいでしょう? 彼女に、案内をしてもらってはいかがですか?」

ルタ＝ジェンマが俺の顔を覗き込んで、悪戯っぽく笑う。俺はルタ＝ジェンマと、

しろがねの浜

真っ赤になって俯く彼女を、かわるがわる見比べた。

彼女に、ほんの僅かの間でも、夢を見せてやりたいような気がした。それに、この土地の案内をしてくれるというのなら、こちらとしても、渡りに舟、だ。

「そうだな。ご迷惑でなかったら、お願いしたいな。えーと……」

「あっ、申し遅れました。私、リリアって言います。ご迷惑だなんて、そんな……。私でよければ、是非」

リリアはにっこりと笑って、右手を差し出した。俺もその手を握り返しながら、つられて、微笑んだ。

彼女の、蕾がほころぶような笑顔は、何故か、俺をほっとさせた。

その翌日、俺とリリアは早速、エステリア本土にあるダームの塔と、バギュ＝バデットというカルデラの跡を見学に出かけた。

トゥテップ島からエステリア本土には橋がかけられているので、それを渡って、草原地帯をぬけていくと、北東の方に塔らしきものが見える。ルタ＝ジェンマの言っていた通り、成程、高い塔で、頂上は雲に隠れて、見ることができない。バギュ＝バデットは、今では切り立った外壁が、その面影を留めているだけで、その内側はえぐれておらず、小高い丘の上に、さらにもう一つ、山が乗っている格好になっている。以前街のパン屋で見かけた、カップケーキに形がそっくりだと言ったら、リリアは声を上げて、笑った。

俺は草原にあった大きな樹の下で、鞄から取り出した羊皮紙に、ちびた黒炭でミネアからかけられている橋、そしてそこから続く草原地帯、草原の東側にあるゼピック村、バギュ＝バデットの外壁にあるラスティン廃鉱入口、ダームの塔の位置などを記していった。あとはイースの上を書き加えるだけで、大まかな地図ができ上がる。

以前は魔物がうろつき、人々はこの草原にすら危なくて出ることはできなかったという話を、道々リリアから聞きはしたものの、どうもピンと来なかった。ここちよい風が吹いている草原は、陰気というよりは静寂で、邪悪なものは、これといって、感じられない。

ダームの塔の近くまでカルデラを登ってみても、俺の感じた、その雰囲気は変わらなかった。魔物が、天に上がったイースを追って建築したという伝説のある塔だが、魔物どころか、今は生き物の気配すらない。——逆にその静けさが、過去に、人々がこの塔から受けた傷の大きさを、物語っているのかも知れないが。

そんなことを少ない言葉でぽつぽつとリリアに話すと、彼女はその通りかも知れない、と頷いてくれた。

「魔物がいたときの話は、誰もしたがらない。でも、それは、忘れてはいけないことなんだわ、きっと。魔物が現われたのには何か、私たちにも、責任があるはず、だもの」

リリアの声は、人気のないダームの塔の中に、鬱ろに、こだました。

バギュ＝バデットのちょうど端にあったため、天空のイースと地上のエステリアに引き裂かれた神殿跡、イースの代表的な鉱物である銀に似た魔法的金属、クレリアの廃鉱、サルモンの神殿を取り囲む氷壁と溶岩の外堀、そして何棟もの建物からなるサルモンの神殿……と、天空にあったイースの見学には、たっぷり一週間を要した。何しろ案内を勤めてくれているリリアが、神殿近くにあるランスの村の出身だ。旅人——特に、想い人に似た人物——に見せたいところ、聞かせたい話は尽きないのだろう。

そして、彼女が特に、俺に聞かせたい話の内容は、たった一つの、わかりやすいものだった。

「この辺り……この草原にね、アドルが倒れていたの。気を失ってね。……ほら、バギュ＝バデットの外側にあったダームの塔の……あの最上階からね、飛ばされてきたんですって……」

「この下にね、地下水路があるの。昔、ここにとじ込められたとき、アドルが助けに来てくれて……」

リリアの話のどこかには、必ず、と言っていいほど、〝アドル〟が登場する。彼女の瞳は遠い過去、ここに〝アドル〟が存在していた頃の彼の影を追い、その他にはまるで何も、映していないようだった。彼女が誇りに想っている、この美しいイースの風景も、青く晴れわたった空も、そして、アドルにうりふたつだという、この俺さえも。

イースをほぼ一通り案内してもらったある夕暮れ、とうとう俺は、彼女にこう、聞いてみる気になった。

「ね、リリア……何で、俺の案内なんか、引き受けてくれたんだい？　俺はいくら似てたって〝アドル〟じゃないし、きみが辛くなるだけなんじゃないか？」

「わかってるの」

これが、リリアの答え。

「あなたがアドルじゃないことも、このままじゃ辛いだけだってことも、わかってるの。でも、もしあなたが一人で……私の案内なしにイースを見て歩いているところを見たとしたら、私、あなたがアドルでない、別の人だってことが、きっと信じられなくなってしまうと思うの。そして、彼がまたどこかに旅立ってしまうことに、きっと耐えられなくなってしまうわ。だから……あなたの案内をするのは、私のためなの。あなたが、アドルでなくてイースの地図を描きに来た地図師さんだってこと、そしてアドルでないあなたは、地図が完成すれば、またエステリアから船に乗って行ってしまうということを、痛いくらいに、私が理解するために……」

その次の明け方、俺はリリアに内緒で、ランスの村を後にした。

俺が、〝アドル〟でないことをこれだけ辛く思ったことは、初めてだった。

§3　ロダ

ランスの村を出発し、バギュ＝バデットの外壁にある山道を下り、ミネアの街の北に広がる草原地帯まで戻ってくる頃には、日も随分高くなり、汗ばむほどの陽気となっていた。俺は、できたばかりの地図を片手に、細かな線のブレを調節しながら、草原と林の境目に沿って少しずつ進んでいたが、気持ちのよさそうな木陰のある樹の下で、少し休むことにした。座った角度から見る風景が妙に印象深かったので、ここがリリアと並んで座った木陰であることを思い出すのに、さして時間はかからなかった。

リリアがいたので遠慮していた煙草を久しぶりにポケットから取り出し、ゆっくりと薫らす。紫色の煙が風に流れていくのを見ながら、ぼんやりとリリアや、彼女が想って止まない〝アドル〟のことを考えてみた。俺と同じ、赤みがかった少々長めの髪、似たような背格好、そして、俺とは似ても似つかない英雄的な行動……。——畜生。俺は〝アドル〟じゃない。奴のおかげで見れなくなったカルデラが見たいだけの、ただの旅の地図師なんだ……！

樹の太い幹に背をもたせかけて、俺はいらいらと、二本目の煙草に火をつけた。

そのとき。

俺の目の前にある草原の空気が、急に殺気を帯びたものになったのだ。

草原に、小さな影が見える。野犬、だろ

うか。……しかし、それにしては随分大きいような気もするが。

その、野犬らしきものにもう一度目を懲らした俺は、危うく声をあげそうになった。

――その野犬の赤く光った目は、明らかに殺意をたたえていたのだから！

人の腕くらいはたやすく噛みちぎってしまえそうな、牙のびっしり並んだ大きな口からはヨダレがしたたり、大きな足からのぞいている鋭い爪は、その生き物が前進するたび、地面の草をむしり取っている。しかも、その生き物だけが、風景の中でパースが狂っているように見えるのだから、始末が悪い。――何故ってこれは、奴がかなり大型である証拠だからだ。

あんな生き物に襲われたら、腕の一本や二本どころか、命の危険がある。奴に見つからないうちに、早く身を隠さなければ……と振り向いた俺の視界に、新しい恐怖が、映った。

人間、のようでもあるが、その大きさと風体が、明らかにそれが人間でないことを物語っている。根棒を手にした、身の丈三メートルはあろうかと思われる、直立二足歩行の、生き物。あの生物に見つかっても、あちらの犬に見つかったときと同じ結果が待っていることだろう。まあ、噛み砕かれるか、殴り殺されるかの違いはあるだろうが。

まさに、絶体絶命。――いったいどうなっているんだ、これは!?

『これが、イースが戻る前の、エステリア。アドルが来る前の、お前の見たがっていたカルデラとやらが存在する時代の、エステリアだよ……』

直接、頭の中に声が響いてくる。言われてバギュ＝バデットの方を振り返ると、なるほど、カップケーキのようなバギュ＝バデットの内側、イースが見事に消滅していた。残念ながら空にあるイースの方は、厚い雲に覆われていて、見ることはできないが。

「あんた……あんた、誰だ?」

『私は、ロダ。お前が背をもたせている、樹が、私だ……』

俺が背をもたせている、樹……？――ロダの言葉を繰り返した俺の頭の中に、彼の、肯定の思考が流れ込んでくる。

そういえばリリアが、昔、この土地には魔法があったと言っていた。ルタ＝ジェンマの教えてくれた伝説にも、確か、黒い真珠という、魔力の源が出てきたように記憶している。この樹が話をするのも、その魔力のおかげ、なのだろうか。

『そうだ』

俺が考えをまとめるかまとめないかのうちに、ロダが俺の頭の中に、答えを送ってくる。

「じゃあ聞くが、ロダ、この化けモンは、いったいなんなんだ?」

俺の声に気づいて、犬と巨人が、こちらにやってくる。……食われる！

『あれは、魔物。邪悪な魔力によって、生まれしもの……』

「そんなこと、もうどうでもいいよ！　何で俺が、絶滅したはずの魔物に襲われなくちゃいけないんだ！　こんなところで死ぬのは、御免だ！」

『お前の地図に、過去を添えてやろうと思ったのだが。お前の見たがっていたカルデラとやらも、そら、向こうに見えるぞ……』

笑っている、ロダのイメージ。

「もういいよ、俺はカルデラより、自分の命の方が大切なんだ！　はやく、元の世界に、俺を戻してくれ……！」

襲いかかってくる犬の牙と巨人の根棒から、両腕で顔を庇いながら、俺が声を限りにそう叫んだ瞬間、目の前が真っ白な光で溢れ返った。

そして……。

§4　フィーナ

気がつくと、草原は再び、元の静寂を取り戻していた。手ひどい噛み傷や打撲を負っているはずの両腕も無傷で、シャツの一センチすら破れていない。俺はしばらく、夢からさめきらぬ思いで、ぼんやりとそこに、寝転がっていた。

今のは……夢？　しかし、俺は確信していた。あれは、過去のエステリアだ、と。イースが地上に戻る前の、〝アドル〟がこの世界を、救う前の。

いつの間にか木陰が動き、顔に直接当たる陽射しが眩しい。目をつぶっていても、赤い布を顔にかぶせられているようだ。手で顔を覆うのもおっくうで、俺はしばらくそのままの姿勢で、風に鳴る草の音なんかを聞いていようかな、という気になっていた。

すると、なんの前ぶれもなく、ふぃ、と、まぶたの奥が暗くなった。そして、頬に触れる髪の感触と、鼻をくすぐる、甘い香り。――少女、だろうか。誰かが俺の顔を覗き込むことで、日除けになってくれたのだ。

はじめに思い浮かんだのは、リリアのことだった。彼女が俺を追いかけてランスの村を出てきたのか、と。――しかしそれは、夢想に過ぎないだろう。リリアは、絶対に、俺を追ってこない。彼女が追う相手は、俺と同じ顔をした、たった一人の、男だ。……では、誰が?

今度は柔らかな手が、俺の頬に触れる。

「ねえ……もしかして、死んでしまったの？　ねえ……」

鈴を転がすような、耳にここちよい、しかし聞いたことのない声が、俺を呼んでい

しろがねの浜

る。このまま寝た振りをしているわけにもいかないだろうと思って、俺はそっと、片目を開けてみた。

やはり、リリアではなかった。彼女よりも若いのだろうが、年齢のよく分からない女性が、俺の顔を覗き込んでいる。青みがかった長い銀髪が、カーテンのようにその顔から垂れ下がっているのが、ひどく印象的な、高貴なイメージを持つ女性だった。

「ああ、よかった。生きていたのね。おはよう。……どう？　ご気分は？」

俺が目を開けると、彼女は首を傾げて、にっこりと笑った。さらさらと、腰までありそうな、長い銀髪がゆれる。

「ああ、とても、いいよ。……ところで、きみは……」

いったい誰なんだ？　という不躾な言葉を飲み込ませるような、人なっつっこい笑顔に、おれは一瞬たじろいだ。どうもこのエステリアには、不思議な魅力を持った女性が、多い。

「フィーナよ」

不可解そうな顔をして、その女性、フィーナが答える。教えなかったかしら？　……とても言いたげな顔だ。——あるいは、何で知らないの？　忘れちゃったの？　……とても言いたげな。

「あなた、今日の船でお帰りになるんでしょう？　あなたのまだ見ていない、とても素敵な場所に、わたしが、案内してあげる」

今度は俺が、不可解な顔をする番だった。俺は確かに、その日の最後の船で帰る予定だった。しかし、その〝予定〟はさっき俺の頭の中だけで決めたばかりのもので、おそらくは、独り言で、ですら、口外して、いない。

「どうして、それを……」

「いいから。早く行きましょう、時間がなくなってしまうわ！」

言いながら彼女は、寝ている俺の手を取り、草の上に引き起こした。

「バルバドの港の近くなの。船の出る少し前に港に向かえば、乗り遅れることはないわ。安心して！」

俺は彼女の手を振り払うこともできた。が、敢えてそうはしなかった。素敵な所に案内してくれるというのを、無理に断わる理由はない。——たとえそれが、一風変わった招待法で、あったとしても。

彼女に導かれるままに俺は橋を渡り、街道をバルバドへと辿った。いつ森の方に逸れるのか、と身構えていたのだが、結局彼女は街道を外れることなく、俺をバルバドの港町まで、引っ張ってきた。

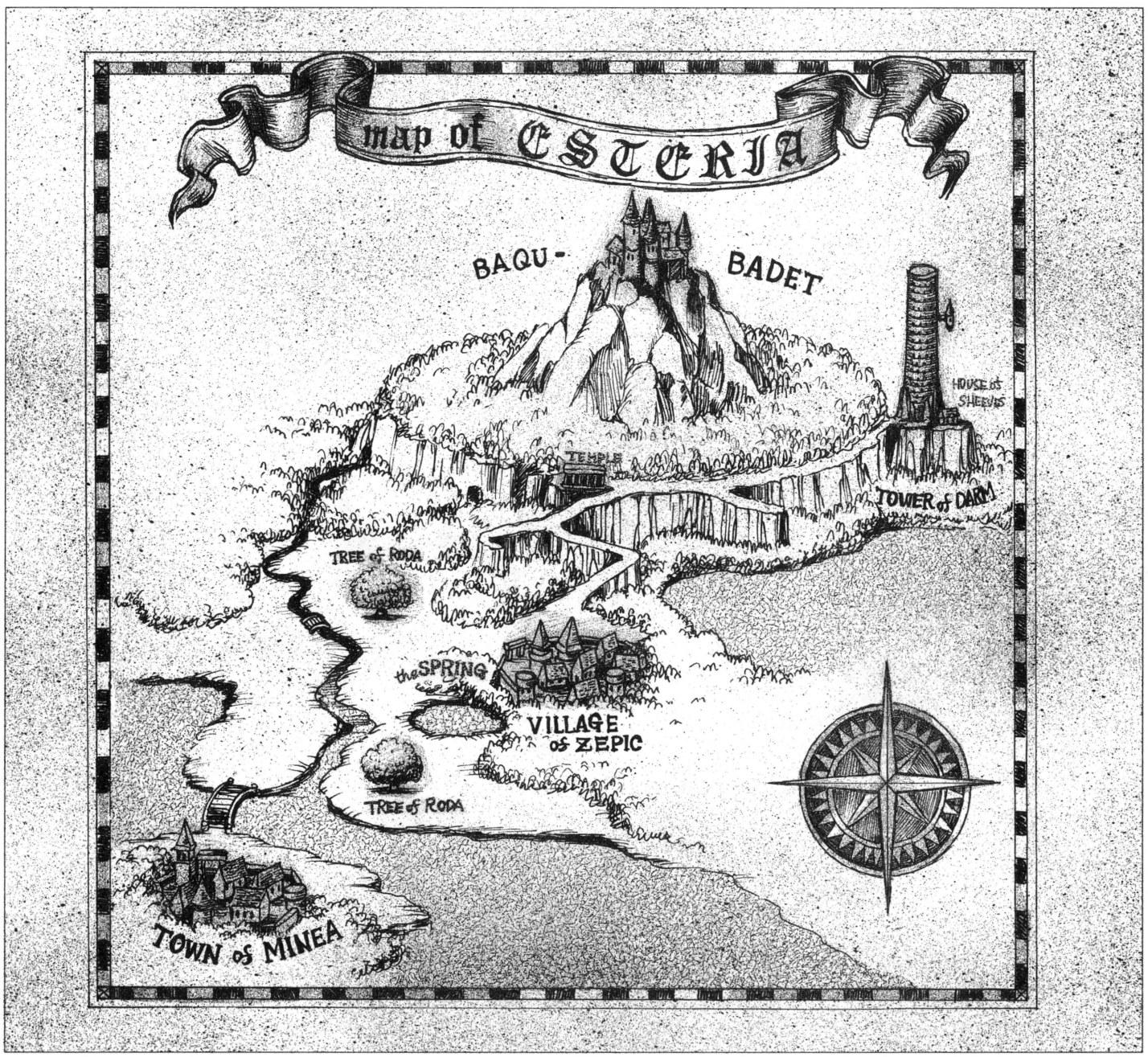
「きみが見せたかったのは、このバルバドの街なのかい？　俺は、バルバドに着く船で、エステリアにやってきたんだよ。エステリアで一番に見学したのは、このバルバドなんだけどなぁ……」

俺の文句にも、フィーナは全くひるまない。すました顔で、彼女はこう、答えた。

「あら、バルバドを通ってきたのに、わたしが今から連れて行こうとしているところ

に行かなかったなんて、不思議な人ね！」
俺はすっかり観念して、ころころと笑うフィーナに手を引かれ、バルバドの街を通り過ぎた。

バルバドの港町から少し離れた海岸で、フィーナはやっと、俺の手を離してくれた。と同時に、彼女は早速、波打ち際に向かって、走っていく。
「風が気持ちいいわよ。はやく、いらっしゃいな！」
逆らえそうもなかったので、俺は素直に、波打ち際に向かって歩き出した。が、何だか砂に妙な感じを憶えて、立ち止まってしまった。よく見るとその砂浜の砂には、白い石のようなものが、たくさん混じっている。
砂浜に膝をついてそれをしげしげとながめている俺の横に、そっとフィーナがやってきて、座り込む。
「きれいでしょう？　この鋼玉はね、ここ、ホワイト・フォーンの浜だけに見られるものなの。不思議でしょう？」
俺はフィーナの言葉にどう答えたら良いものかわからず、ただ、黙って頷いた。
「このエステリアには、不思議なことがとってもたくさん、いきづいているわ。わたしでさえ、よくわからないことが、いっぱい……ね。この砂浜に鋼玉が混ざっていることや、あなたがアドルにそっくりなことや……。これも全部、黒い真珠の影響、なのかしら？」
彼女の長い銀髪が、さらさらと潮風に揺れる。
「ねえ、地図師さん、お願いがあるの。……イースにあるこのたくさんの不思議を、世界中のなるべくたくさんの人に、話してくれないかしら。なるべくたくさん、たくさんの人に。
世界のどこかで冒険を続けているアドルの耳にも、このなつかしいイースの話が、



しろがねの浜

届くように……」

俺は、俯いた。今にも泣き出しそうな、美しい彼女の横顔から、目が離せなかった。どうにかして、少しでも元気づけたい、と、俺はあがいた。

「そうだね。きっと、話すよ。アドルが聞きつけて、ここに戻ってくるように「だめなの」

静かに、彼女は答えた。

「彼は、老いて死ぬまで、もうここには、来ないわ。わたしには、それが、わかるの。わかってしまうから、リリアのように、儚い希望すら、持てはしないわ」

フィーナの、細い肩が震え出す。

「だめなの。彼は、来ないわ。そして、わたしはリリアと違って、彼を追えない。わたしは、ここを守らなくちゃいけないの。わたしは、この土地が好きよ。でも、でも……」

少女のように泣きじゃくるフィーナ。俺が彼女にしてやれたのは、彼女の見事な銀髪を、指で不器用に梳いてやること、くらいだった。

彼女がそれからしばらく、その美しい砂浜で泣きじゃくり続けている間、俺は彼女の横で、黙って、穏やかな海を見ていた。

穏やかな、青いびろうどのような、海。

ここへやってくるとき、俺は、船の甲板から、ルタ＝ジェンマと一緒に、海を見ていた。エステリア地方で過ごす最後のひととき、俺はフィーナと一緒に、また、海を見ている。

「……あのね、ごめんなさい。それから……ありがとう」

いつの間に泣き止んだのか、フィーナが細い声で、俺に囁いた。泣き腫らした目が赤く、痛々しい。

「わたしね、一度でいいから、アドルとこうして、ゆっくり過ごしてみたかったの。たったこれだけの時間だったけれど、あなたはアドルじゃないのだけれど……わたし、アドルと過ごせた気分になれたわ。だから……ありがとう、地図師さん」

――〝アドル〟。また、〝アドル〟か。俺は、〝アドル〟じゃない。でも……。

「俺がここを船で離れるまでは、俺のことを、アドルだと思ってくれていいよ」

フィーナを喜ばせたいという思いが口に出させた、言葉。しかし、それは逆効果だったようだ。

深く息をすってからフィーナは俯き、肩にかかった髪をそっと払い除けてから、微かに震える、この世のものとは思えないほど、美しい声で、俺に、答えた。――仕種の全てに、彼女の声にならない悲しみが、込められているようだった。

「じゃあ、アドル。おねがい。……もうすぐ、船が出るわ。振り返らないで、このまま、船に乗って」

俺は彼女の言葉に従って、振り返らずに、そこを、離れた。

それが俺にできた、フィーナへの、たった一つの、優しさだった。

エピロォグ

ひととおり地図師が語り終わると、もうすっかり暗くなった外の静けさとひいやりとした夜の風が、開け放たれた窓からそっと、流れ込んできた。

テーブルの上に置いてあるランプの明かりが、外からの風に煽られて、ふわり、と揺れる。その風は、全てを語り終えた地図師のため息のように、そっと炎だけを掠め、そして、消えていった。

「ありがとう。いい、話だったよ」

淡い明かりに照らし出された酒場の亭主の顔からは、充分な満足の表情が読み取れる。彼は自分の満足を表現するために、語り手で客である地図師のジョッキに、新しい酒をなみなみと注いだ。――彼をねぎらい、そして、彼と再度、乾杯するために。

「やっぱりねぇ。お前さんならあそこで、面白い体験ができると、俺は、思ったんだよ」

「おやじさん、やっぱり、俺の顔があの、〝アドル〟とやらにそっくりだ、ってこと、知ってたんじゃないのかい？」

新しく酒の入ったジョッキを受け取りながら、地図師が、亭主を軽く睨む。

「知らないよ。俺が知ってるのは、十六歳のアドル＝クリスティンだからな。お前さんくらいの歳になったアドルが、お前さんと似ているかなんてこと、わかるわけがないじゃないか」

「やっぱり、知ってたか」

「ハハハ」

地図師の追及を避けて、亭主は厨房へと逃げて行く。地図師の方はそんな亭主に肩をすくめ、乾いた喉を、冷たい酒で潤してから、煙草に火をつけた。――しばし訪れる、彼に取って真の、静寂。

ランプのそばを飛び回る羽虫の陰が、不気味に大きくなって、テーブルの上のそこかしこに、映し出されている。彼らのおかげで、テーブルに広げられた地図師の書いたばかりの地図にも、動くシミがいくつか、ついているように、見えた。

しかし、シミだらけにこそ見えるものの、その地図は、今まで売られていたどんなものよりも、わかりやすい、美しい仕上りになっている。――おそらく、この地図師の、今までで一番の傑作となったことであろう。

地図師が、彼の最高傑作に視線を落として、煙と共に、言葉を、吐き出す。

「いい出来だ。いい出来だが……俺は、やっぱり、あそこに行くべきではなかったんじゃあ、ないだろうか。俺があそこに行ったことで、俺はたくさんの人々の期待を裏切り、失望を与えてしまったような、気がしてならないんだ」

「でも、お前さんはこれから、その素晴らしい地図で、もっと多くの人々に、夢と希望を与えるさ」

地図師の追及はもうないと見たのか、亭主が、香ばしい匂いと共に、地図師のテーブルへと、戻ってきた。彼の手にした盆には、皿いっぱいに盛られたじゃがいものフライが、載せられている。

「それに、お前さん、知ってるかい？さっき、お前さんの話に出てきたフィーナ。あれな……」

皿をテーブルに置くついでに、皿から一つ、フライを口に放り込んでから、亭主は、地図師の横の椅子を、引いた。

「イースに伝わる女神伝説の、あの女神の、片方の名前なんだよ」

もう一つフライを口に放り込んでから、亭主は言葉を続ける。

「女神の片割れがお前さんに、もう来ることのないアドルの、影を重ねたのかもしれないな。もう来ることのない、愛しい英雄の、影を」

「……かも、な」

答えながら地図師は、テーブルに置いてある地図を、もう一度、ていねいに広げ直した。

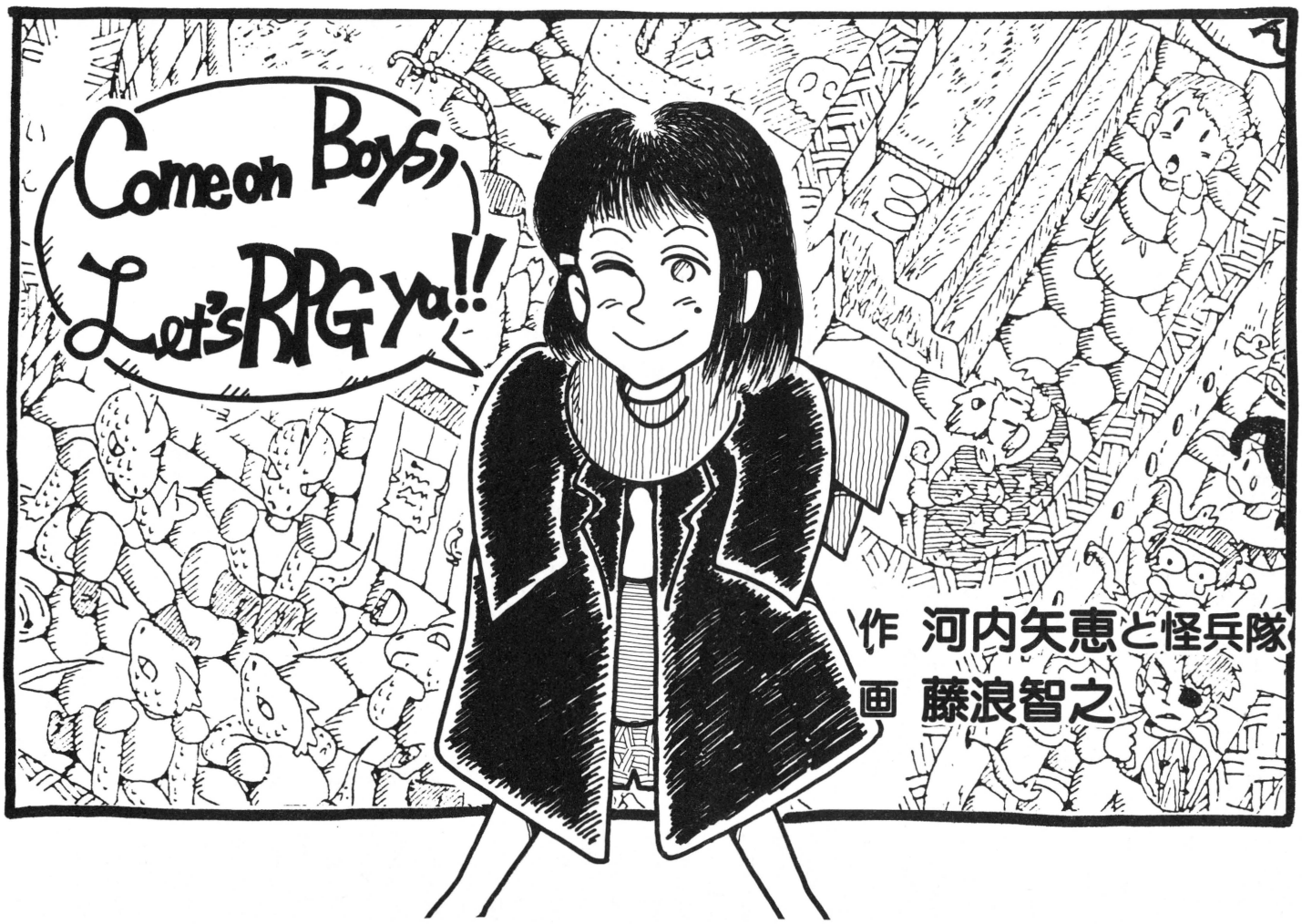
遠い目になった地図師に、亭主がそっと、話しかける。

「そういえば、お前さんの最後に行ったホワイト・フォーンの浜の伝説、聞いたことあるかい？　あそこにある鋼玉な、あれは女神の涙だって、伝説があるんだよ。争う人の姿を嘆いて、荒れ果てていく人の世界を哀れんで、二人の女神が流した涙の、結晶だ、ってな……」

地図師は、遠い目のままそっと彼に頷くと、新しい煙草に、火をつけた。

エステリアの地図の上に、地図師のはいた煙草の煙が、白く、まるで雲のように、広がっていった。

〈了〉



作 河内矢恵と怪兵隊
画 藤浪智之

みんなもRPGやろうよ!

初心者のためのテーブルトーク入門

みんな、RPGをやろうよ！　こーんな面白い遊び、知らずにいるなんてもったいない。……というわけで、初めまして！　ライターとしてもテーブルトークRPG（以下TRPG）のプレイヤーとしても、ついさっき初心者マークを張りつけたばかりの河内です。編集長曰く『自分の体験談をおりまぜながら、読者の皆さんにRPGのプレイを勧めて』だそうで……2回目のお仕事にして、いきなりのこの大役。正直言って、ドキドキ、オロオロです（はたして、みなさんを楽しませることが出来るのかしら）。舞台に立つ前の役者さんの気持ちって、きっとこんな感じなのでしょうね。……そういえばわたしが初めてRPGをプレイした時も、確かこんな思いでいっぱいだったような気がします。どんなことでも最初って、何となく不安で、でもワクワクしてて、ちょっとドキドキなんですよね。

今回はそんなドキドキを抱えているだろう初心者の方のために、先輩（と言うのもおこがましいけど）のほうから何点か、始める前のアドバイスを送りたいと思いました。各所各所に『その時わたしはどうしたか』を交えつつ……（とりあえず雰囲気をつかんでもらうのが一番だと思って。勧めるといっても強制的に『やれよ！』と命令するわけには、いかないもんね）。もうすでに知っていることも、分かっていることもあるかもしれないけど、何かの参考にしていただけると、幸いです。もちろん、ベテランの方も御一緒に。まだ駆け出しだったころのわたしの体験に共感して、そのころの気持ちを思い出して、改めてRPGの魅力に気づいてもらえると、うれしいな。

ではでは。とりあえずひとつ目は、初心者が最初にぶつかるだろう大きな壁について、語ってみたいと思います（……いや別にそんなたいしたもんじゃないけど）。

みんなもRPGやろうよ!

RPGって、どこで売ってるの?

『なーんて分かり切ったことを言い出すんだ』と思ったキミ。甘いっ! 甘すぎるぞ! わたしたちにとっては『知ってて当然』のことでも、初めてクン(わたしは初心者のことをこう呼ぶ)にしてみれば、これほど重大な疑問はないんだな。だいたい、こういう初歩的なことをいーやいーやとおざなりにしていては、正しいRPGの知識はいつまでたっても得られないのだ。『日々是勉強ナリ』、だゾ(ちょっとちがう?)。

ここで先に述べておくけど。この『どこで売ってるの?』って問題も、実はかなり難しいんだ。だって、東京や大阪なんかの大都市と、地方の田舎町では全然事情がちがう。『神保町まで行けばなんだって手に入る』状況があるかと思えば、『電車に2時間ほどゆられて、ようやく売っているお店にたどり着くことが出来る』って人もいる。

そこで今回は、地方の事情のほうにスポットライトを当てて話してみようと思う。なぜって、わたしが地方の人間だから(笑)。やっぱり、初めて手に入れる時は苦労したもの。『ホビーショップ』なんてありがたいものが、存在することさえ知らなかったしね(ここでは本屋でも売ってるブックタイプのRPGの存在はあえて無視し、ボックスタイプについてだけ語らせてもらう)。

2年前、本当に聞きかじった程度の知識と雑誌の小さな記事を片手に、途方に暮れていたわたし。RPGに興味をもったのはいいものの、どこに行ったら手に入れられるのかも分からず、ただひとりで悶々と悩む日々が続いた。田舎ではカードゲームの存在さえかなりあやしくて、さらに普及率の低いRPGが、おいそれと店頭に並んでいるなどということは、はっきり言って皆無に等しかった(もともと、普通の玩具なんかとは種類が違うのかもしれないけど)。かといってだれかに聞こうにも、そもそも『TRPG』という単語さえ知らない人間が、大多数を占めていたんだ。

……この段階で挫折しちゃう人も、実際かなりいるのではないかと思う。かくいうわたしも『もうなんだかよく分かんないし、めんどくさいからやめちゃおーか』と、なかばあきらめかけた時があった。女の子だという引け目も、確かに少しは感じていたしね。やっぱり『ゲームの世界は男性のものだ』って固定観念が、頭の隅にこびりついていたから。……しかし。

「へー、お前もRPGするんだ」

神の思し召しか悪魔の誘いか、くじけずクラス中の男子を当たってみた結果、なんと約2名のTRPGゲーマーを発見したんだな。当然、彼らに猛アタックをしかける。

「やあ少年。改めて人間愛が見直される昨今、臆病でか弱い少女のために自分が買って来てやろう、なーんて気に……」

「ならない」

……どうやら作戦は失敗に終わったようだった(おい)。

とにもかくにも、(しっかりとジュース2本の見返りを要求されつつ)笑顔の彼らに何種類かの購入方法を教えてもらって、そのメモを元にようやくRPGの世界に旅立つことが出来るようになった。

その時伝授された手段とは、大体次のようなものだった。

・メーカーに問い合わせる
・通信販売を利用する
・ホビーショップに行く
・巨大書店に出向く

もっと他にもあるのかもしれないけど、現在のわたしの知識から言っても、だいたいこの4つだと思う。とりあえず、ひとつひとつ解説してみよう。

メーカーに問い合わせる

文字通り、自分が欲しいと思っているゲームのメーカーさんに、お電話もしくはお手紙するという方法。ある意味ではこれが一番、確実な手段だ。だって、直接作っている会社にコンタクトを取るわけだから、『あいにく品切れで……』『当店では取りあつかっておりません』なーんて事態が起こり得ない。まあ、安全で、間違いがない方法ではある。

通信販売を利用する

日常生活でもおなじみの、いまさら語るまでもない方法だ。ゲームに限らなかったら、誰だって1度はお世話になったことがあるんじゃないかな。

自宅に居ながら買い物が出来る……こんなに楽しいことはない。

著者近況

河内矢恵(かわうちやえ)

「代数幾何」の存在のために、冬休みも登校しなくてはならなくなった(笑)。今年こそはお正月を安らかな気持ちで迎えられると思ったのに。まあでも、自分の努力が足りなかったせいなのだから、しかたない。

藤浪智之(ふじなみともゆき)

心機一転、本名に戻して仕事することにしました。まあ、どちらにしろログアウトの読者のみなさんとは初めてですよね。新人の気持ちで頑張りますので、よろしく。河内さんともども応援してくれると嬉しいな。

な便利なもの、いったい誰が最初に考え出したのか。全く感嘆の限りだ。……推察するに、きっとその人はとんでもない田舎に住んでいたのだろう。必然は、時として信じられないような結果を生む。……いや全然関係ないけど。

一番簡単、かつお気軽な方法である。

ホビーショップに行く

TRPGやメタルフィギュアなどのRPGグッズを、専門に取り扱っているお店。一番ポピュラーでお手軽、しかも前のふたつと違って実際に手にとって商品を見ることが出来るぶん、俗に言う『クソゲー』をつかむ比率も少ない。変形ダイスやその他の小物なども充実していて、その名の通り趣味を極めることが出来る。

わたしもいつも、ここを利用させてもらっている。……電車で40分、運賃も往復で1300円もかかるけどさ（笑）。前項の通販も、こういう店が行なっていることが多いので、なかなかあなどれないやつではある。

巨大書店に出向く

でました究極の方法。東京で有名なのは、いわずと知れた東京は神田神保町の書泉ブックマートかな。なんと本屋なのにも関わらず、TRPGを販売している。

まあ、ありがたいといえばありがたいのだが、たまにとても困ってしまう。どういう意図でか、店によっては怪しげなビデオや写真集のそばに置かれたりしているからだ。さすがに女の子にこれはきつい。かといって変に目をそらしていると、かえって妙に思われるし……。ここに赴くには、それなりの覚悟が必要である（わたしだけ?）。

さて、この中から、いったい初めてクンは何を選ぶのが適切なのか。……はっきり言って、どれも大差ない。個人の好みのみによるだろう。ただ、『地方中心』でものを考えると、当然最後の項目は除外されると思われる。……RPGを販売してる本屋なんて、よほどの大都市じゃないと存在しないんだから。それから、場合によってはホビーショップも削除の対象になり得る。理由は多少軽度ではあるけれど、書店と同じだ。……ある程度の人口密度のあるところじゃないと、こういうお店の存在を求めるのは、やっぱり難しいんだろうね。

そうそう。まれに、地方でも近所のおもちゃ屋さんなんかでTRPGを取りあつかってることがある。店長がRPGプレイヤーで、自分の趣味で入荷したとか、メーカーのほうから直接『そちらのお店で売って下さい』って頼んで来たとかだ。どっちにしろ、希有な例とはいえ、こういうこともあるので、一概に『普通のおもちゃ屋では売ってない』とはいえない。一応、なじみのおもちゃ屋を何軒か当たってみるのも、いいかもしれない。

ただね。ここでひとつ極論を言わせてもらうと、だ。初心者は、まず雑誌を購入しなさい！　なんでこうもはっきりと言い切れるかというと、本当になにも知らない状態の人がRPGを始めようとするとき、どうしてもこの『雑誌の情報』というものに、頼らざるをえないからなんだな。

だって考えてもみてよ。メーカーに電話するにしろ通販するにしろ、大前提として『どんなメーカーが、ゲームがあるのか。またその会社の所在地はどこか』『どこにあるなんというお店が通販しているのか』等の事を知っている必要がでてくるじゃない。ホビーショップにしてもまたしかり。だけど、実際問題としてこういう話題は一般の人がおいそれと話しているわけはなくて、どうしても『専門の知識』が必要になってくる。身近にRPGのプレイヤーがいればわたしの時みたいにその人に聞くこ

みんなもRPGやろうよ!

とも出来るけど、そうじゃない人もいっぱいいる。……そんな困った状況のなかでRPG関係の雑誌は、『そういう情報の宝庫』として、大変重宝するんだな。前に上げた疑問点などは、だいたいこの『雑誌』が1冊あればなんとかなる。……べ、別に宣伝をしているわけではないのよ。ただ、今もしもあなたがこれを立ち読みしているのなら、すみやかにレジに持って行って欲しいなー、と……(笑)。

参考程度に他のRPG雑誌を上げておくと……『RPGマガジン(ホビージャパン)』『コンプRPG(角川書店)』『ドラゴンマガジン(富士見書房)』などが発行されている。わりと、たくさん、あるんだね。

仲間ってどう集めるの?

……河内矢恵は(路頭に)迷っていた。さまざまな試練をくぐり抜け、ようやくRPGのシステムを手に入れたのはいいものの、一番重要な存在が自分には欠けていたことに気づいたからである。……そう。それは仲間。いかに道具類を充実させようとも、一緒に冒険に出てくれる者たちがいなければ、話にならなかった。『どうしよう……どうすればいいの……?』

試しに例の少年ふたりに声をかけてみるが、彼らのパーティーにはすでに数名の勇士がおり、彼女の入る余地は残されてはいない。『こ、こうなったら、もう、強硬手段しか……』

——次の日の早朝、登校して来たばかりの友人たちを前に、熱弁を奮うひとりの少女の姿があった。『ユミちゃん、剣とか魔法とか好きだって言ってたよねえ。……キョーコさんは、演劇部だったよね。中谷、ドラクエとファイファン、解けた?……実は最近面白いもん手に入れたんだけど。

まあ、購入方法については、こんなところかな。よく考えて、うまく利用してもらえるとありがたい。……なんかここまでさんざん偉そうなことを書いて来たけど。実をいうとわたしは、ボックス型のRPGを買ったことは、たったの1回きりしかない(笑)。最近はブックタイプのRPGも増えてきて、いつでも気軽にRPGが楽しめる時代になったしね。まったく、いい世の中になったもんだよ……(年寄りかあんたは〈笑〉)。

さて、そろそろ話を本題のほうに戻しまして。お次はプレイにはかかせない、一番大切なもの……一緒に遊んでくれる仲間探しについてだ!

ちょーっとわたしにつき合ってみる気、なぁい?』

わたしのプレイの始まりは、確かこんな感じでございました(笑)。半ばムリヤリ、友達を引きずり込んだというか……。でもここで注意しておきたいのは、わたしの話によって彼女たちが興味を持ってくれたわけで、決して強制ではありえないということ。どんなことにしろいやがってるものをムリムリやらせたって、本人も周りの人間も、面白いと感じるわけがないんだから。

仲間の集め方っていうのもたくさんあってね。ひとつはこういう風に友人にRPGの魅力を教えて、そのまま世界に誘い込んじゃうって方法。初心者の人には、わりとこれが向いてると思う。ただでさえ緊張する初プレイ、言い出しっぺの自分がおそらくマスターをやることになるのだろうから(実際わたしはそうだった)、プレイヤーが知り合いだととっても心強いし、もしシナリオが多少失敗しても、なんとなくごまかしてしまえる(おい)というさまざまな保険(笑)がある。それに後で詳しく話すだろうプレイの場所についても、これだと『メンバーの家でやる』ということがさまざまな意味で容易に可能になって、まさに一石二鳥、漁夫の利である(なんかちがう?)。

……ただ問題点も確かにある。さっき購入方法のところで述べたように、やっぱりRPGってのは特殊な趣味の世界であって、万人に共通のゲームではありえないのだ。好きな人も、嫌いな人もいるだろう。スポーツひとつ取って見たって、バスケにしか熱意を感じない人とかサッカーしか愛せない人とかがいる。

……つまりなにが言いたいのかというと、『周りにそんなにたくさんRPGに興味を示してくれる人が、果たして存在するのか』ってこと。わたしの場合全ての友人にくまなく当たって見た結果、やっと4人確保出来ただけで(男の子を誘わなかったせいもあるかもしれないけど)、それ以外はだいたいファミコンのRPGさえプレイしたことがないって人たちばかりだった。『RPG? なにそれ』何度となく聞いた、この返答。……やっぱりまだまだ普及率が低いんだねえ、この業界は。

それと関連して『メンバーの絶対数が少ない』という問題も出てくる。そりゃあ10人、20人いるというのなら話は別だけど、現実にはそんなことはなかなかありえないわけで、せいぜい5、6人が関の山。もし何人かが『急用で来れない』なんて事態になったら、その場でセッションはおじゃん、また来週! という道をたどってしまう。

わたしたちも例外に漏れずそのわだちを踏みまくって『せっかく日曜日をあけといたのに……』って、残ったメンバーでお

菓子をやけ食いすることが、何ヵ月も続いた。……体重とストレスばかりが、どんどん増えて行く日々。

そこで登場するのが、いわゆる『ゲームサークル』だ。

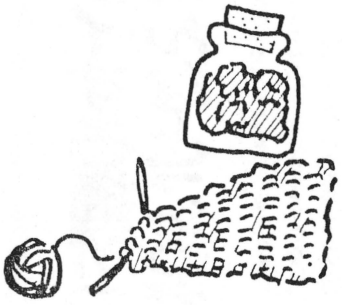
「仲間が少ない？　そりゃ、周りにそれに興味のある人間がいないからだろ。だったら、RPGを趣味にしてる人間たちの中に飛びこんじまえ！　きっと新しい発見があるぞ！」

サークルとは、学校でいったら部活やクラブみたいなもので、要するに同じ趣味・目的を持った人達が集まって、自分たちが目指しているものを実行するところだ。いろんな所からいろんな人がやって来て、ある共通の事項によって強く結ばれている（この場合はTRPGをプレイする、ってことだね）。

これの出来かたにも実はふたつの種類があって、ひとつはイモヅル形式、友達が友達を呼び、そのまた友達が顔をだす『類が友を呼びまくった現象』だ。『特に意識していたわけではないが、いつの間にかこんなに増えていた』……その手のサークルの人は、口をそろえてこう語る。特筆すべき点として、わりとこういうとこは会員同士の仲がいいということがある。やはり元が友達の軍団だから、感性が似ていて、どこか通じるものがあるのだろう。プライベートでの仲違いがない限り、長続きしやすい体制でもある。

健部からの註：サークルはふつう、プライベート問題で崩壊する。個人の問題と、サークルの問題を混同する人がいるからいけないのだ。男女関係で滅んだ団体を、いくつ見たことか（笑）。ポイントは、マスターをやっているときに、えこひいきをしないこと。あとあたりまえだが、セクハラは厳禁。好きな人間がいるのなら、ゲーム

みんなもRPGやろうよ!



が終わってから誘えばよいのである。みんな、大人になってね。

ふたつ目はサークルを作ろうと思ってできる、いわゆる募集型。これらは主に、雑誌やホビーショップの掲示板などを媒介して行われる。コミック誌などの読者コーナーによくある『ペンフレ募集』、あれのサークル版だと思えばよい（他にもあるのかもしれないが、とりあえず思いつかない）。

『求ム、冒険者！　一緒に未開の地に旅立とう！』

『マスター募集中。女性も大歓迎』

こういう文句を掲げて、日夜会員獲得作戦が行われている。

ただこの際気をつけなくてはならないことは、自分がサークルを作るにしろ他人のサークルに入るにしろ、そのサークルの方針・目的を明確にし、しっかりと把握するということだ。

『雰囲気がよかったので入会してみたが、上下関係の厳しい独裁サークルだった』

『会員がみんなひとつのシステムに執着してて、いつ行ってもそのゲームしかやらない』

入ってから気づいたって遅い。体制に対するあやふやな認識は、時としてとんでもないトラブルを招く。そこのところは、どうか忘れないでいただきたい。

健部の老婆心：まあ、入る前から恐れてもしょうがないんじゃない？　一部の宗教団体やヤクザじゃないんだから、入ったからって足抜けできなくなるわけでもないし。たくさんのサークルに一日入会してみて、気にいったのを選んでみるのもなかなか楽しいよ。

募集と言えば、おもしろい話がひとつあったっけ。今となってはいい思い出だけど、事件当時のわたしたちにとっては、とんでもない恐怖だった。……河内矢恵は（珍しく）悩んでいた。最近メンバーの集まりが悪く、ここ数ヵ月ろくなプレイをしていなかったからだ。総数5人の集まりでは、こういうことはまま有り得る。いいかげん、ストレスも頂点に達してきていた。『そろそろ新しい風（新会員）を吹かせてみる……？』そんなことを考えもしたが、『でもォ、やっぱりまだ男の人と一緒にやるの、こわいよ』という友達の言葉を無視することも出来ず、今一歩行動に踏み切れないでいる。彼女自身、友達と同様に異性とのプレイに対して完全に恐怖心を拭い去ることはいまだできておらず、そこはかとない不安は常に心の隅に存在していた。それに『たとえ募集したとしても女の子は、今わたしたちが思ってるみたいに「知らない人と遊ぶなんて怖い」と感じてきっと来てくれない』という友達の意見も、奇妙な説得力をもってさらに彼女の頭を混乱させていた。『でも、だからってこのままじゃ…』RPGがしたい、したいんだいっ！ふと幼児後退をしてしまう河内矢恵。

その時、今までずっと押し黙っていた少女が口を開いた。『……だったらさ、「女の子ばっかのサークルです」って書いたら？男の人がいるサークルよりも、少しは親しみやすさを感じて、お手紙くれるかもよ』『……そっかぁ！』なるほど、その通りだ。水を得た魚のように、彼女はすぐさまハガキを書き始めた。……何枚も、何枚も。『どうか掲載されますように。女の子の友達が、増えますように……』——数ヵ月後。男性からだけの40通もの手紙を抱えつつ、肩を抱き合ってむせび泣く数人の少女の姿が、真夏の照りつけるような太陽の下で、奇妙に輝いて見えていた。

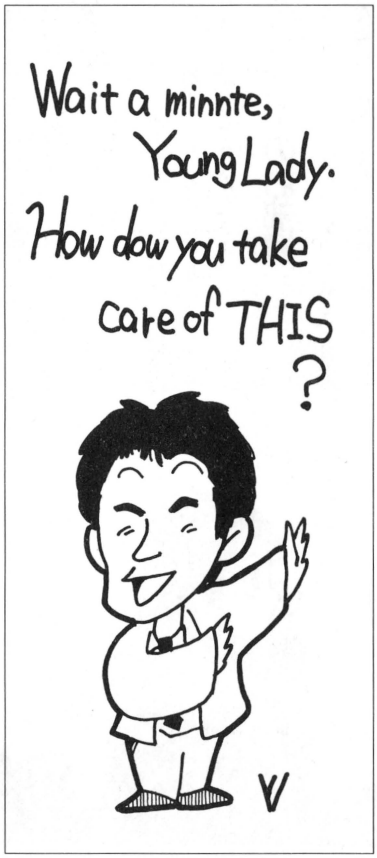
ウソのようなホントの話。この時は、本気でショックだった。女性を呼ぶつもりで書いたことが、まさかかえって男性を呼び寄せる結果になるなんて……。でもこれはこれでね、結構満足してるの。今でもこのサークルは続いてて、一応わたしが会長をやってたりするんだけど、おかげですごく友達の幅が広がったから。いろんなところにたくさん知り合いができて、さまざまな知識も増えた。得るものは、多かったよ（……とフォローしておかないと、後で何されるか分かんないからな〈笑〉）。

健部の蛇足：そういえば『ガンダム・ワールド』や『カイゼル・レギオン』のデザイナー中澤孝継さんも、彼女のサークルに入ってたんだって。えっ、相談役？

同じ同じ。しかし、この業界せまいね。

話をもとに戻そう。

とにかく、仲間を集めるには今まで延々



と述べて来たような方法があるわけである。わたしから何かアドバイスするとすると、別に自分の進んで来たわだちを踏ませるわけではないが、最初は気の合った友人たちを誘って、プレイすることをお勧めする。どんなことでも始めは怖い。ましてや周りが知らない人ばかりだったらなおさらだ。よほど気さくな人でない限り、多少緊張して上手くしゃべれなかったりもするだろう。もしかしたら全く発言できなくて、RPGをつまらないものだと感じてしまうかもしれない。……その点、友人同士だったらふだんのおしゃべりの延長のように話せて、少なくともその危険性だけは排除できると思う。多少ルールを間違えたりすることはあっても、TRPG本来の目的である『会話を楽しむ』ことはできるだろう。

プレイする場所って、どんなところがあるの?

これを忘れちゃダメだよね。場所がなければ、どんな遊びだってやりようがない。ここではいったいどんなところがプレイの場所として存在するのか、そのことについて話すことにする。

会場選び。

これは実は『仲間』と密接な関係がある。人数によって、全然事情が変わってくるからだ。例えば30人の会員を抱えるサークルがメンバーの部屋でプレイしようとしても、現実問題として明らかに無理なわけで(『わたしの部屋は20畳よ』とかいうのなら話は別だけど、そんな非一般的なことを例にしていてはらちがあかないので、あえて無視する)、その分広い場所を用意しなくてはならなくなる。テーブルやイスなどの小物も、より多く必要になる。

かといって、打てば鳴るようにRPGに興味を持ってくれる人が存在するとも限らないし、その場合はやはりサークルに入るよりほかない。いろんな雑誌をみて、会の方針を確認して、じっくりと自分にあったところを吟味するといいだろう。今は初心者のプレイヤーだけを募集するところもたまにあるし、『初めてだから』といって腰を引く必要はない。誰だって最初は素人だったんだから、きっと優しくルールを教えてくれるはずだ(まあ理想としては『最初は内輪、慣れたりプレイにマンネリを感じ始めたら新天地を求めてサークルへ』ってとこかな)。

これでひと通り、必要なものはそろった。……と、いっけなーい! 肝心なものを忘れてた。TよT、TRPGのT!

それから、TRPGが会話を楽しむゲームである以上、ある程度騒いでもいい場所でなくてはならない。プレイが盛り上がってくると、それに伴って声も大きくなったりするし、ダイスを振る『ジャラジャラ』という音も、気づかないけど結構響いてたりする(この辺はマージャンと共通するものがある〈笑〉)。

また、そこへの交通の便がいいかどうかも重要だ。最寄りの駅から徒歩で50分かかるなんていうとやっぱりどんな人でもげんなりしちゃうし、バスが1時間に1本しかないなんていうと、帰宅時間との兼ね合い上、プレイ時間が押せ押せの状態になってしまったりする。

あとは、会場費の問題だ。ただで済む所もあれば、フランス料理のフルコースが食べれるくらい取られる所もあって、これは結構、場所によってまちまちだったりする。

まあとりあえず、ひとつひとつ例を上げながら解説していくことにしようか。じっくりと吟味していただきたい。

メンバーのお部屋

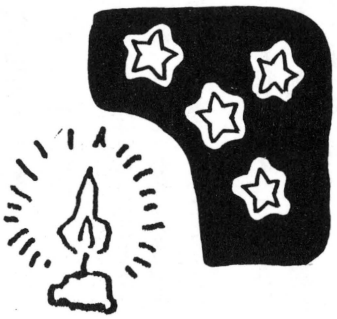
一番リーズナブル、かつお気軽、お手軽な場所。取る手間・お金はかからないし、ひとり暮らしだったら部屋主の家族に迷惑をかけることもない。BGMを流したりなどの小技もつかえるし、何より時間的制約が(ある程度は)ない。提供者側との折り合いさえつけば、こころゆくまで使用することができる。狭いという点を除けば、まさに最高の環境といえるだろう。ただ、さっきも述べたとおり、そんなに大人数を収容することができないので、小人数のサークルでないと利用できない。個人の家なので町の真ん中にある公共施設などに比べたら、地理的な面で不安も残る。……でもまあ、贅沢を言っていたらキリがないので、点数をつけるなら80点といったところだろうか。初心者にお勧めの場所ではある。

公共施設(有料)

広いっ! 綺麗っ! 新しい!(だいたい)駅のそばにあったりして立地条件は最高だし、エアコンなんかもバッチシ! 間違っても真夏にうちわ片手にうだるなんてことは、ありえない!(冬は関係ないけど。空調なんかなくても、人間から出る熱気で暑いくらいだもんね★)。プレイの後、窓から見える夕焼けはやけにきれいで……王様気分(そんなおおげさな)でプレイが楽しめる、優雅な場所である。

ただし……高い。ン万円とまではいわないまでも、なかなか考え込んじゃうお値

みんなもRPGやろうよ!



段だ。まあ場所にもよるし、会員の頭数で割って、全員が少しづつ負担すればそんなに苦にもならないのだろうけど、これだって人数がいるからできる技で、もし5、6人のサークルで利用しようとしたら結構キツイ状態になる。

おまけに制約が厳しい！　使用上の注意、マナー、ルールなど、さまざまな点において事細かなチェックが入ってくる。……このくらいはやっぱ、仕方ないのかな。70点。

公共施設（無料）

（わりと）汚い。古い。そこの住民じゃないと使えない。使用時間の制限が厳しい。マナーにうるさい。何に使うのか根掘り葉掘り聞いてくる。他の使用者もいるからそんなには騒げない。

でも。そんなものをすべて打ち消してしまうほどの、すばらしい魅力がこの場所にはあった。

『広い！　しかもタダ！』

この一言につきる（……古来より、『ただ』という言葉には人を熱くさせる何かがある。『タダより高いものはない』と古人は言ったが、そんなことはぁない、やっぱりタダは安いのだ。だってタダだもん。……いや別にどうでもいいんだけど）。

とにかく、この条件はお金のないサークルにとっては涙もので、会の出費をかなり低額に押さえてくれる、まさに天からの授かり物であった。ルールさえきちんと守ればそれほどガミガミ言われることもないし、立地条件もわりとよいほうなので交通にも困らない。ごく個人的な意見を言わせてもらえば、いっちばんよい会場である（かく言うわたしも、いつもここを利用させてもらっている）。

……ただ、自分がこれだけいいと感じるからには他の人にとってもそうなわけで、したがって会場取りの激しい争いが予想されるから、早目にツバをつけておくことが肝心だ。申し込みが可能になり次第、すぐに受け付けに直行しよう。90点！

その他

いわゆる「普通ならやらないような場所」だ。数えあげていたらきりがないので、おもだったところだけ読み上げていこう。

・喫茶店
・電車の中
・公園

……説明する気力も起こらない。こういう場所でのプレイについてはこのあと触れるつもりなので、ここではあえて話さないでおく。

・カラオケボックス

……確かにお金払ってるのはこっちだし、なにするのも自由なのかもしれないけどね。大声上げても聞こえないし。ただ、外から中の様子が見えちゃうような所だと、店員さんがやって来て追い出されたりしてしまうので、その点は気をつけていただきたい。それを避ける方法としては、メンバーの半分が歌って、半分がプレイするという極悪なものが存在する（笑）。……べつ、別にわたしがやったことがあるってわけじゃないけどさ。

どうだろう。気に入ったもの、自分の条件に合ったものは見つかっただろうか？

すべての希望を満たす会場なんて存在しないし、多少の不満は残るだろうけど、そこはそれ、TRPGにはつき物の悩みだと思って、我慢しようね。

いよいよ実際のプレイの開始。みんな、思い思いにゲームを楽しんでる。……だけど、ちょっと待って。なーんかあの人、おかしいぞ。ああ、ああ、あんなことまでしちゃって……他人の迷惑というものを、考えなさい！

健部の余計なお世話：うーむ。そこまで言い切っちゃっていいのかな。ぼくは新宿

の『カトレア』や高田馬場の『ともん』なんかで、RPGをやってる人を見たことがあるよ。別に追いだされる様子もなかったし。大きい喫茶店は〝その手〟の人間をかためちゃって、他の客の迷惑にならないようにするようだね。喫茶やファーストフードの会議室を借りるという手もある。2時間ひとり1000円くらいで借りられる。ちなみにアメリカのファーストフード屋では、チキンやポテトをフィギュア代わりにテーブルトークをやってる人がよくいるらしい。電車も、ボックス席なんかでやってるぶんにはいいんじゃないかな。もちろん、人の迷惑にならないようにやれという点では同意見だけどね。

これだけは守ろうね最低限のエチケット

本当は、こんなことはいちいち話すまでもないんだよね。だいたいが普通の常識を持ってれば、間違えようのないことなんだから。

でも、それでも犯してしまっている人はいーっぱい存在する。気づかずに、周囲に迷惑をかけてしまっている。

……というわけで、ここではRPGをプレイするに当たっての、マナーやエチケットに焦点を当ててみたい。『人の振り見て我が振り直せ』、日ごろの自分の態度も、おさらいしてみたらどうかな。

自宅だからって気は抜けない

友達のお家で1日プレイを楽しんで、無事にセッションも終わってそろそろお開き。『あー楽しかった。そんじゃばいばーい！』……って、いきなり帰っちゃうつもり？　まさか、そんなわけないよね。

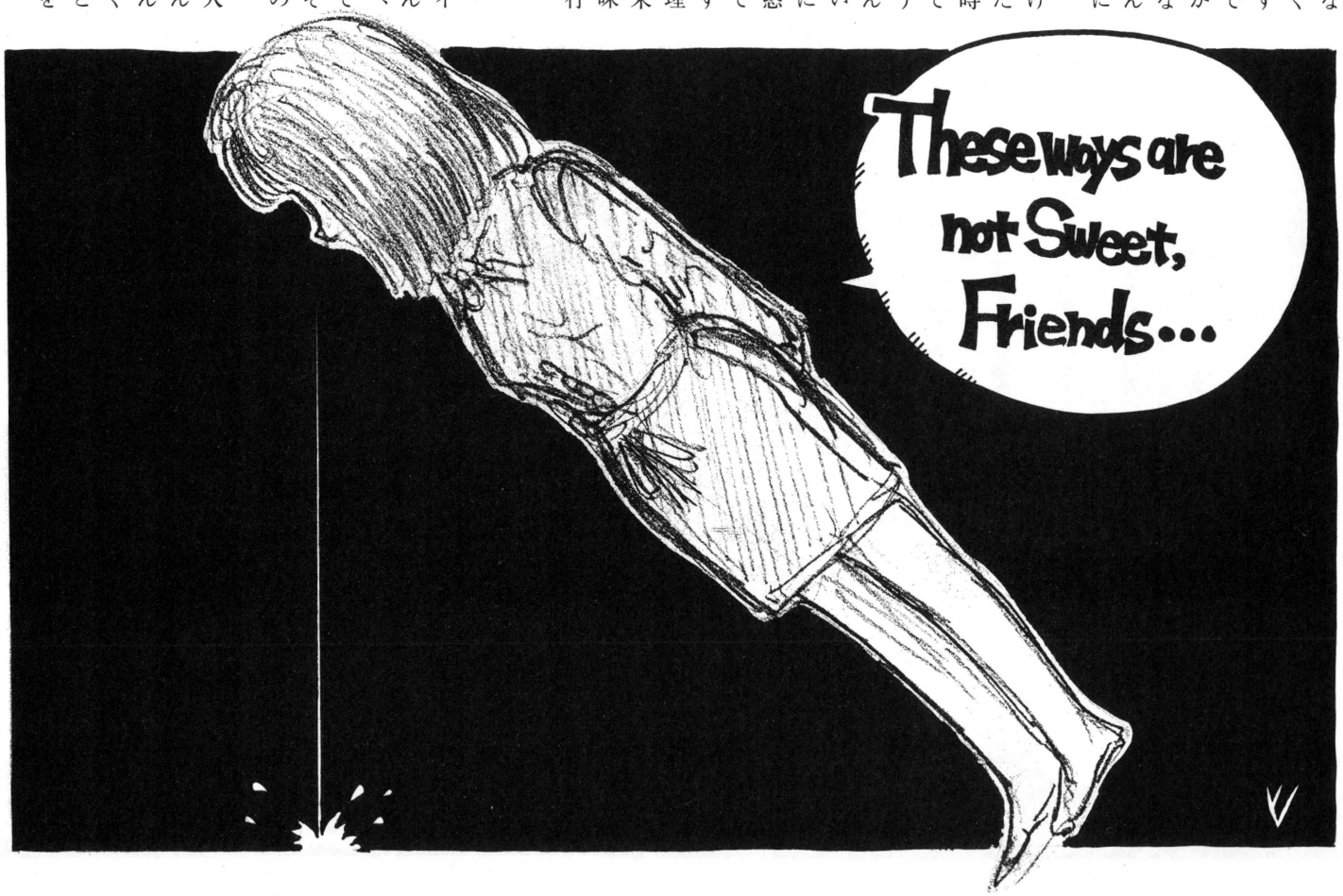
自分も一緒に楽しんだのだから少なくとも部屋の後片づけくらいは手伝うべき。やったらやりっぱなし、なんて、もう子供じゃないんだからさ。プレイ中食べるお菓子なんかも、部屋主が全部負担するんじゃなくてできれば他のメンバーが協力して用意するのがベスト。会場提供者にはそれだけですでにかなりの負担がかかっているのだから、仲がよければいいほどそういう小さな点での気配りをしてあげたい。『仲間なんだからいーじゃん』なんて、単なる甘えに過ぎないぞ。

大声で騒がない、家族の人に迷惑をかけない、なーんてのは当たり前すぎて論外だけど、わりと忘れられがちなのが『帰宅時間』のことだ。たまに、プレイの途中で『ごめん。遅くなると怒られるから、もう帰る』と、突然言い出す人がいる。『なんか、早く帰らないといけないなんて、言いだしづらくって……』って、プレイ中にいきなり抜けちゃうほうが、よっぽど迷惑だってば！　先に帰る時間を教えておいてくれれば、それにあわせてプレイを操作することだって可能なんだから。あと、無理して遅くまでいて、次から親に怒られて来れなくなったりとか。どっちが本当の意味でみんなのためになるのか、考えてから行動しようね。

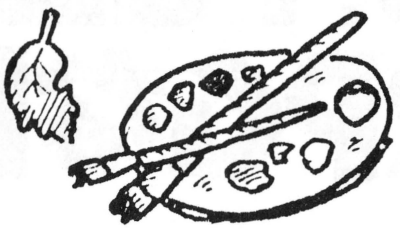
T・P・Oをわきまえて！

さっきの、喫茶店や電車の中でのプレイについてだ。これもまったくの論外、そんなところでRPGをしてはいけないのは、言うまでもないだろう。客は自分ひとりではない。乗客はほかにもたくさんいる。そんな中で周りのことも考えず、自分たちの楽しみだけを追求していいわけがない。

それなのに、こういうことをしている人を結構目にするのは、いったいなぜなんだろう。みんな、分かってやっているんだろうか。「どうしても、場所が取れなくて……」気持ちは分かる。でも、それとこれとは話は別。もっと、節度ある行動を取ろうよ。



みんなもRPGやろうよ!



笑えない話

『公共施設で酒を飲み暴れた』

「……とあるサークルの一会員が、某月某日の公民館でのセッションのとき、外国の土産だという洋酒を何本か持って来た。興味本位でメンバーの者たちは飲み始めたが、だんだん酔いが回って来て、戦闘のシーンでついにその興奮が頂点に達した。……ひとりが勢いあまってイスなどを倒し始めたのをきっかけに、それを見た他の者も窓を割るなどして暴れまわり、駆けつけた警備の者にようやく取り押さえられた」。

ウソのようなホントの話。詳しくは知らないが、実際にあったことは確かだ。……こういう人も、いるんだね。

以後、この地域ではRPGのプレイヤーには会場を貸してくれなくなったらしい。……当然と言えば、当然の結果だけれど。

『ひとり悪けりゃみな悪い』この言葉を忘れずに

なんでこうも延々と気分の悪くなるような話をしてきたかというと、わたしたちひとりひとりが持つ責任の重大さを、知って欲しかったからなんだ。『なーに突然言いだすんだか』そう思ったキミ。自分が現在おかれている状況に、楽観的すぎるぞ。

数年前、某幼女誘拐連続殺人事件が起きたとき、犯人がアニメファンだったということが公表されて、全国のアニメ好きの人間がいっせいに非難された。マスコミはこぞってこの部分を報道し、『コミケ』『同人誌』などという言葉がそこかしこでささやかれ、一般の人々は彼らを、まるで犯人本人を見るかのような目つきで見つめた。「わたしたちはちがう!」そう主張する人たちもたくさんいたが、すみやかにその言葉は無視された。その、情報がごく閉ざされた趣味の世界で生きる人は、それを知らない普通の人たちから見れば、同じ種類の人間とうけとられたからである。

これは他人ごとではないのだ。……なぜ、前の『飲酒事件』の地域では直接の加害者たちばかりでなく、ほかのプレイヤーたちも締め出しをくらったのだろう。——答えは簡単だ。『RPGをしている人間はみんなそういう奴だ』と言う認識が、人々の頭に植えつけられたからだ。実際はそんなことはないことをわたしたちは知っている。『自分はそんなことをしない』と思っている。でも、一般の認識はそうじゃないんだ。少なくともこの地域では、『RPGのゲーマーはみんな破壊的で節度がない』と思われているんだ。……『自分の行動に責任を持とう』と言う意味が、分かっていただけただろうか。

よっぽどメジャーな世界でない限り『ひとりの行動がすべての行動』にされてしまうわけで、そういう意味ではまだこの業界は、残念だが確実にその部類に入ってしまうのだ。しかし、だからこそより、注意深い行動が要求される。RPGを平和的な形で一般の人に受け入れて——少なくとも、認めてもらうためには、今はこれが一番、重要なことなのではないだろうか。

……ありゃ? いつの間にこんな話になったんだ?

最初は、マナーの話をしていたんじゃなかったっけ。……まあいいか。『社会に対するエチケット』ってことで(笑)。とにもかくにも、何事においてもマナーってのは大事。みんな、気持ちのいい人間になろうよね!

別れは出会いの始まりさ

さてさて。紙面のほうもそろそろ終わりに近づいて参りました。『初心者に向けてメッセージを』ってことで出されたこの企画……なんだか途中で、まったく『初めて』とは関係ない話になっていたような……(笑)。まあ、細かいことにこだわっていては大物にはなれません。でっかく行きましょう、でっかく!(おいおい)。

なにぶん初めての雑誌記事で、つれづれなるままに自分の言いたいことを書いて来たので、稚拙で意味不明な部分もあるかと思いますが、何か少しでも皆さんの心に残ったことがあれば、これ以上の幸福はありません。字を書いて生きる者として、『人のこころを打つ文章を書く』っていうのは、最大の目標ですから。

それでは、また機会があったら(あるといいなあ……)お会いしましょう。初心者の方もベテランの人も、これからも目一杯、RPGを楽しもうよ、ね!

別冊特別ふろく(ウ)

Dr.モローのRPGな日々

Dr.モロー&
スタジオ寿

さすがに見かねたＧＭが――

おまえら少しは敵を捕まえて情報を聞き出すとかしろよ

――と助言をしてくれたのだが――

当時の我々は――

ワナじゃワナじゃ

うむひっかかるまいぞ

そのスキに我々を攻撃してくるにちがいない

あげくのはてに――

ぷっちん

我々が強いもんでくやしいにちがいない

その先輩はそれ以後２度とＧＭをやってくれなかった…

ぷん ぷんっ

そーじゃそーじゃわな

しかしロールプレイのなんたるかを一切説明せず「やればわかる」の一言でゲームを始めた先輩にも責任の一端はあると思うぞ(笑)

そんなこんなで記念すべき(?)初めてのＲＰＧは幕を閉じた

――で何がおもしろいんだこのゲーム

わからん

いやＲＰＧと呼んでいいものかどうかわからないが(笑)

私の友人にY沢君という男がいる

彼の感覚はいわゆる世間とは
ほんの少しだけ(笑)
ズレている
(しかも本人は気づいていない)

たとえば——

モロちゃん
モロちゃん
「指輪物語
RPG」
買ったよ

へー

いつもRPGでは
プレイヤーばかり
だったから
この「指輪物語」で
マスターを一発
やってみようと
思うんだ

おお!!

かくしてゲームは
始まった

——と
いうわけで
君たち一行は
片道一週間の
キャラバンの
護衛にやとわれた

キャラバンの護衛は
君たちを含めて
20人くらいだね

護衛の他の連中に
変な奴がいないか
チェックするぞ

うむ

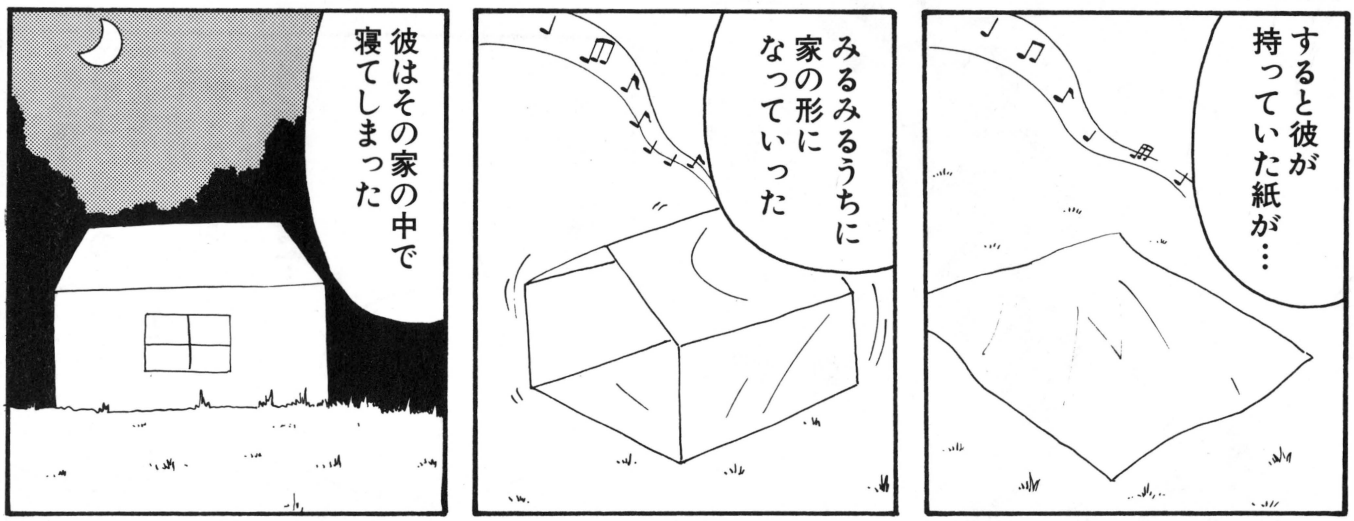
盗賊が化けてたらシャレにならん

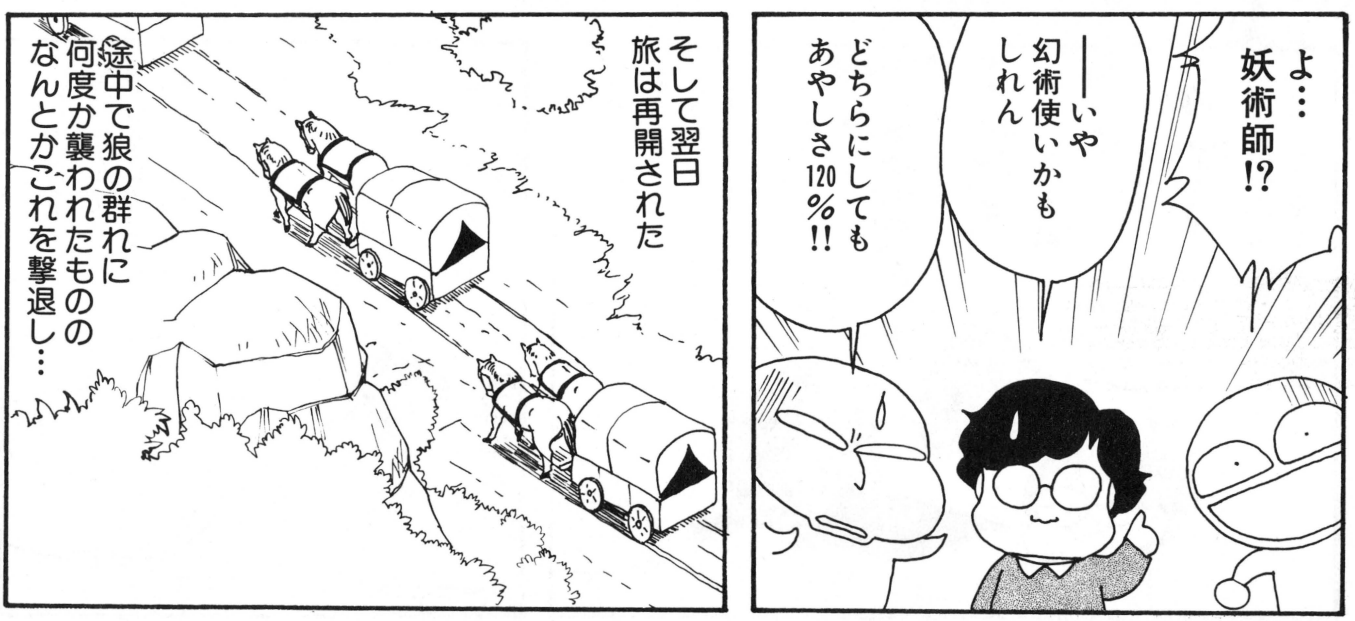
特に
怪しい奴は
見あたらない
ようだ

全身毛むくじゃらの
正体不明の獣を
連れている男が
いるくらいで

充分
あやしいっ
つーの!!

さて1日目の夜
PCたちの泊まった宿屋がボヤを出した
内部の者による放火の可能性もあるということでPCたちは念のため野宿することにした
ところが――
あの毛だらけの獣をつれた男がなにやら歌を歌い出した
？


すると彼が持っていた紙が…
みるみるうちに家の形になっていった
彼はその家の中で寝てしまった


よ…妖術師!?
――いや幻術使いかもしれん
どちらにしてもあやしさ120%!!
そして翌日旅は再開された
途中で狼の群れに何度か襲われたもののなんとかこれを撃退し…

はい
みなさん
町に着きました
報酬は1人
100GPです
これで
この シナリオは
おしまい
ち…
ちょいまち!!
あの獣つれた
妖術師は?
君たちと
同じように
報酬を受けとって
いるよ
「あの男は
盗賊団か何かの
密通者で
途中絶対
攻撃をかけてくるに
ちがいない」と
思っていたのに…
一体あれは
何者だったんだ?
あれは
「できるかな」の
ノッポさんだ
ずぼおん
じ…じゃあ
もしかして
毛むくじゃらの
獣というのは…
きっぱり
ゴンタくんだ!!
じゃあ
歌を歌うと
紙が家になると
いうのは…
♪
できるかな
♫
はてさて
ふむく
そう
そう
彼はこれ以後
マスターをやっていない…

くみにゃん
私の友人でありアシスタントでもあるY田君
彼はとてもマスター泣かせである
なにしろ…
ぐがー
毎回ほとんど…いや必ずといっていいほど寝る
寝ないのは彼自身がGMをやっている時くらいである
今年の正月にみんなで「大活劇」をやったときのこと
では密偵の私が情報収集に行きましょう
ぐお〜
いきなり寝るなこの男は
まあ暗殺者の働きどころは最後の必殺のシーンだからいいけどね
——ではとっとと話を進めましょうか

Y田君
起きたまえ
Y田君
ゆさ
ゆさ
ん〜〜〜〜〜
密偵の出番は
終わりました
あとは必殺の
シーンです
悪のおやじ達は
はなれで酒を
のんでるぞ
まずは
あかりを
消そう
うむ
それでは
私が
ここぞ
私の出番
スミをとばして
ろーそくの火を
消すぞ
Y田くんの
キャラクターは
飾かきだった
おお
なるほど
じゃ
サイコロ
振って
思いきり
失敗〜〜〜
くせもの!!
すんごいはらりーん
Y田君の
キャラクターは
敵の用心棒に
斬られて
行動不能です
なにしに
出てきたんだ
一体
被害者が一人
増えただけじゃ
ねえか

結局侵入に気づかれてしまいそのあとは大乱闘
どかん
ばきっ
ぐわー
「始末人」の「必殺」ではなく「乱暴者」の「殴り込み」になってしまったのであった…
ま…まあなにはともあれ悪のおやじ達を無事始末したということで…
めでたし
めでたし
無事じゃねえよ全然
ぐー
また寝とる…
ビビビ
ログアウトマン!!
意味なし!!
——さて今ではこのようなRPGの本にかかせていただいたりとすっかり仕事の一部になってしまったRPGですが
右のコマは気にしないで下さい
これで「仕事」の名目でRPGができる!!
家にまいこむ住宅広告を見ていても
この家いいよなー
3階建てでこの部屋がRPG部屋にできるぞ…
ニヤ
ああどこまで続くRPG!!
どっとはらい

RPG・FREE・TALK

シロウトゲームデザイン講座①

イラストレーション・安田鉄魚

読者の皆さんの中には自分でRPGをデザインしたいな、と考えている人もいるんじゃないかな。

でも、ゲームをデザインするなんて、ちょっと聞くとすごく大変そうだ。そこで皆さんに僕の体験談をもとにどうやってRPGを作っていくのか、その過程を紹介しよう。

僕が初めてRPGを作ったのは、中学校2年生の時だった。もちろん、そのころはゲーム関係の仕事をしていたわけじゃなくて、遊びで作っていたのだが。当時はまだゲームブックブーム（懐かしい！）で、〝RPG〟なんて言葉は今ほど浸透していなかった。ときどき、ゲームブックの解説か何かで〝こんなものがあるんだよ〟と紹介されていただけで、僕にはそれがどんなものであるかほとんどわからなかった。

といっても、もうすでにいくつかのRPGは日本で手に入る状況だったんだけど、すべて箱入りのゲームで5000円近くする代物。そんな高いもの、当時小遣いの少なかった僕にはそう簡単に買えるわけない！

でも、RPGはやりたい。それじゃあいっそ自分で作ってしまえ、というわけで作ったのが僕の記念すべき処女作品『THE DRAGON』（なんてチープなネーミング……）である。

さて、当時RPGなんて見たことも触ったこともなかった僕がどうやってRPGを作ったのか。

もちろん一からすべてオリジナルなものを作ったわけじゃない。『ファイティング・ファンタジー』という社会思想社の出していたゲームブック（あのゲームブックの元祖『火吹き山の魔法使い』をはじめとする一連のシリーズだ）のルールを大幅に改造してRPGのルールを作ったのだ。

『ファイティング・ファンタジー』のルールは至って簡単で、能力値は〝体力点〟〝技術点〟〝運点〟の三つしかない。戦闘も相手と自分の両方に6面体サイコロを2コふって、それぞれの技術点に加えて、その合計値の大きかったほうがもういっぽうの体力点を2点減らせるという、単純なもの。

ちなみに『ファイティング・ファンタジー』のルールをそのまま使ったRPG（その名も『ファイティング・ファンタジー』）も出ている。

あのころの僕は若かったんだなあ。〝こんな単純なものはRPGじゃない〟と決めつけ、能力値の数を10個にふやし、戦闘も表を使った目茶苦茶ややこしいルールに作りかえた。このへんのノウハウはゲーム雑誌から得た知識の見よう見まねで、それだけに今読み返すとすごく稚拙なものだ。

だいたい、1回の食事でどのくらい体力が回復するかを表した〝食料回復ポイント（意味不明な日本語）〟なんてものまであるんだから。戦闘も実際やってみるとすごくバランスが悪いし。

具体的にどんな項目があったか書き出してみると、まず最初にどんな職業、種族ができるのかを紹介した〝キャラクター〟の章があって、次に能力値について書かれた〝ポテンシャル〟の章がある。

そして〝装備〟と〝武器〟のリストが入り、次がいよいよ〝戦闘システム〟。〝戦闘システム〟は三つにわかれていて、ひとつ目は白兵戦のルール、ふたつ目が多人数戦闘のルールで、三つ目が射撃戦。

その後、〝戦士〟〝道士〟〝魔法使い〟〝盗賊〟とキャラクターの職業に関する章が続き、そして〝魔法ルール〟。これも〝魔法使い編〟と〝道士編〟のふたつがあって、その次に〝キャラクターの成長〟の章がくる。そして、逃亡や睡眠などの〝行動〟に関するルール、最後がパーティーの作り方、魔法をかけるときの集中力等について書かれた〝その他の諸注意〟となっている。

武器リストや魔法リストなんかはゲーム雑誌やゲームブックを調べまくって作っているし（武器リストの中には本当に意味が分かっているのか!?　と思うようなものもある）、戦闘システムも四苦八苦して作ったのは分かるんだけど、やっぱり……笑える！

しかし、僕はこれに懲りず、何とそのエキスパートルールも作ってしまったのだ。

（K）

放課後奇譚

ほうかごきたん

だれにでもできる新感覚ＴＲＰＧの登場だ！　その中身は、現代風にアレンジされたバーチャル怪談なんだよん

●コンセプト&チャート
宮川　健
●ルール、シナリオ&リプレイ
岡村　亮
●コミック
しのら　さとし
●イラスト
菊丸
●制作
㈲ホビーデータ

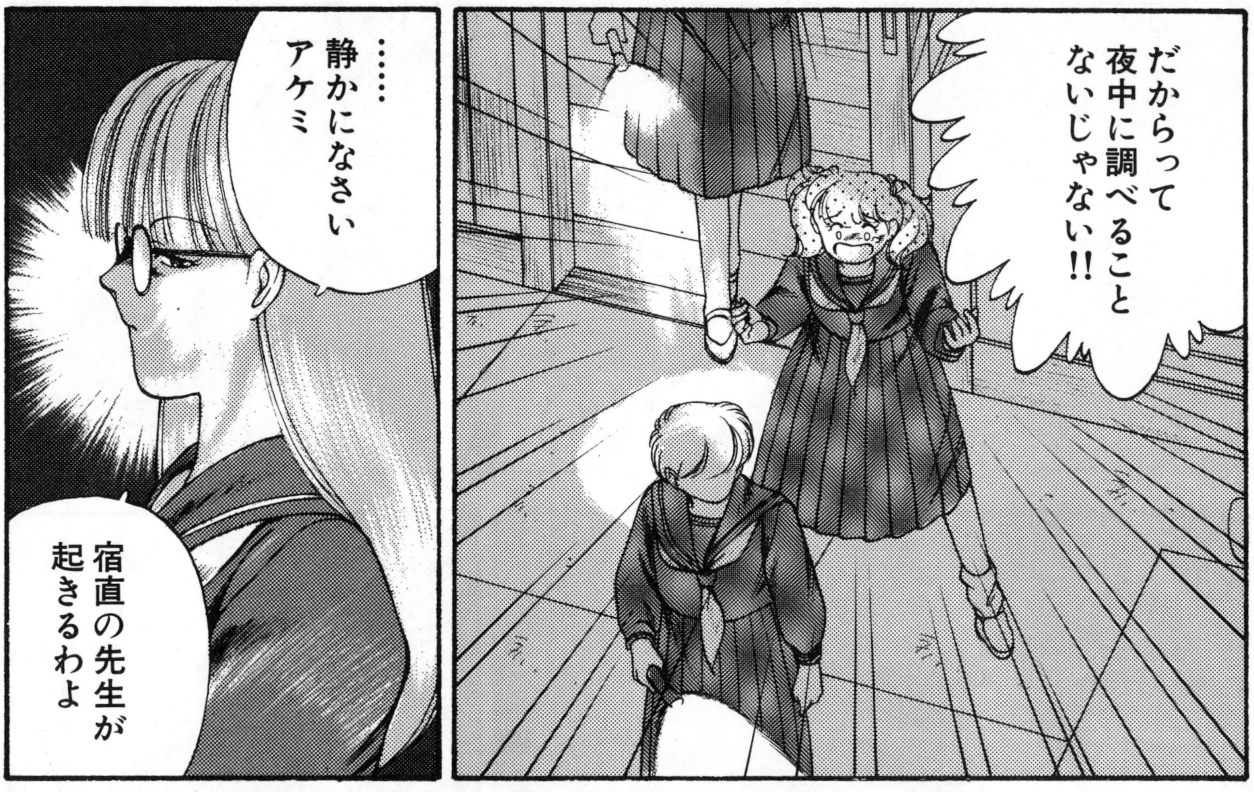
© HOBBY DATA 1993

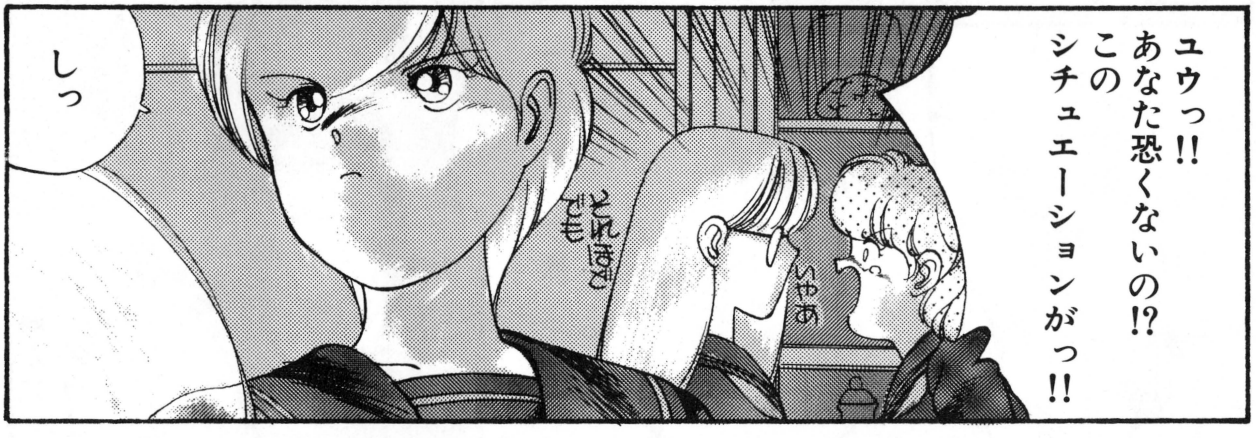
放課後奇譚

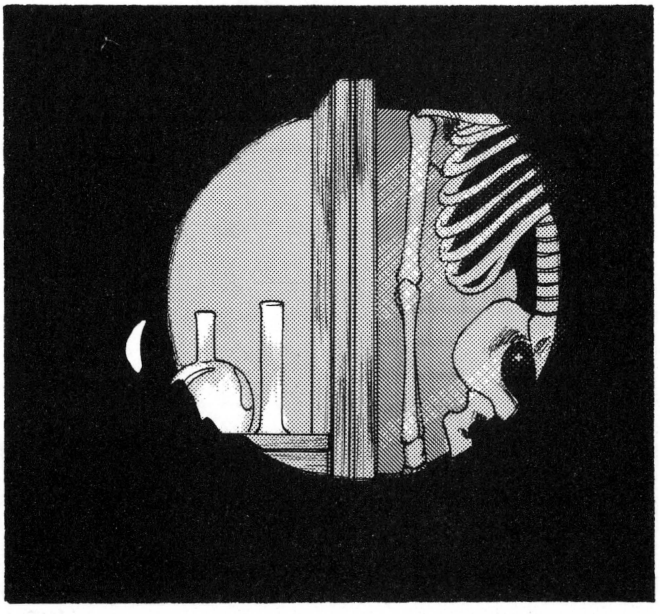
…ねえ
マキ…
やだよう…
帰ろうよう
……

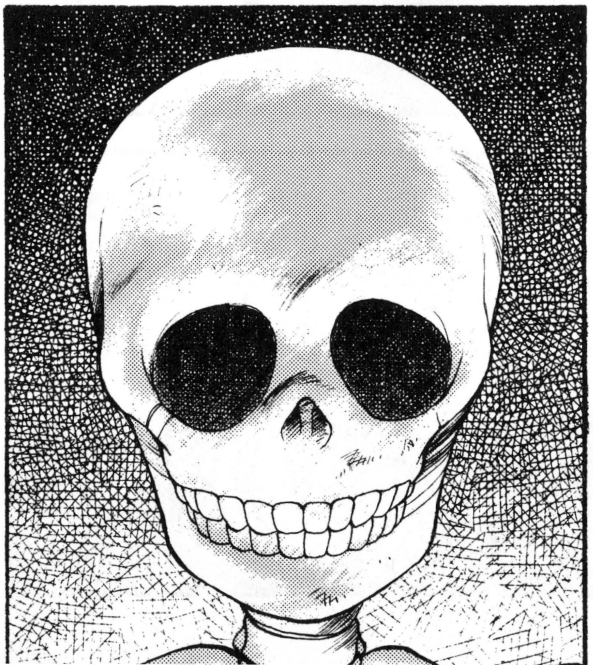
なに言ってんの
理科室の教材の
骸骨の標本が
変だって
言いだしたの
アケミじゃない

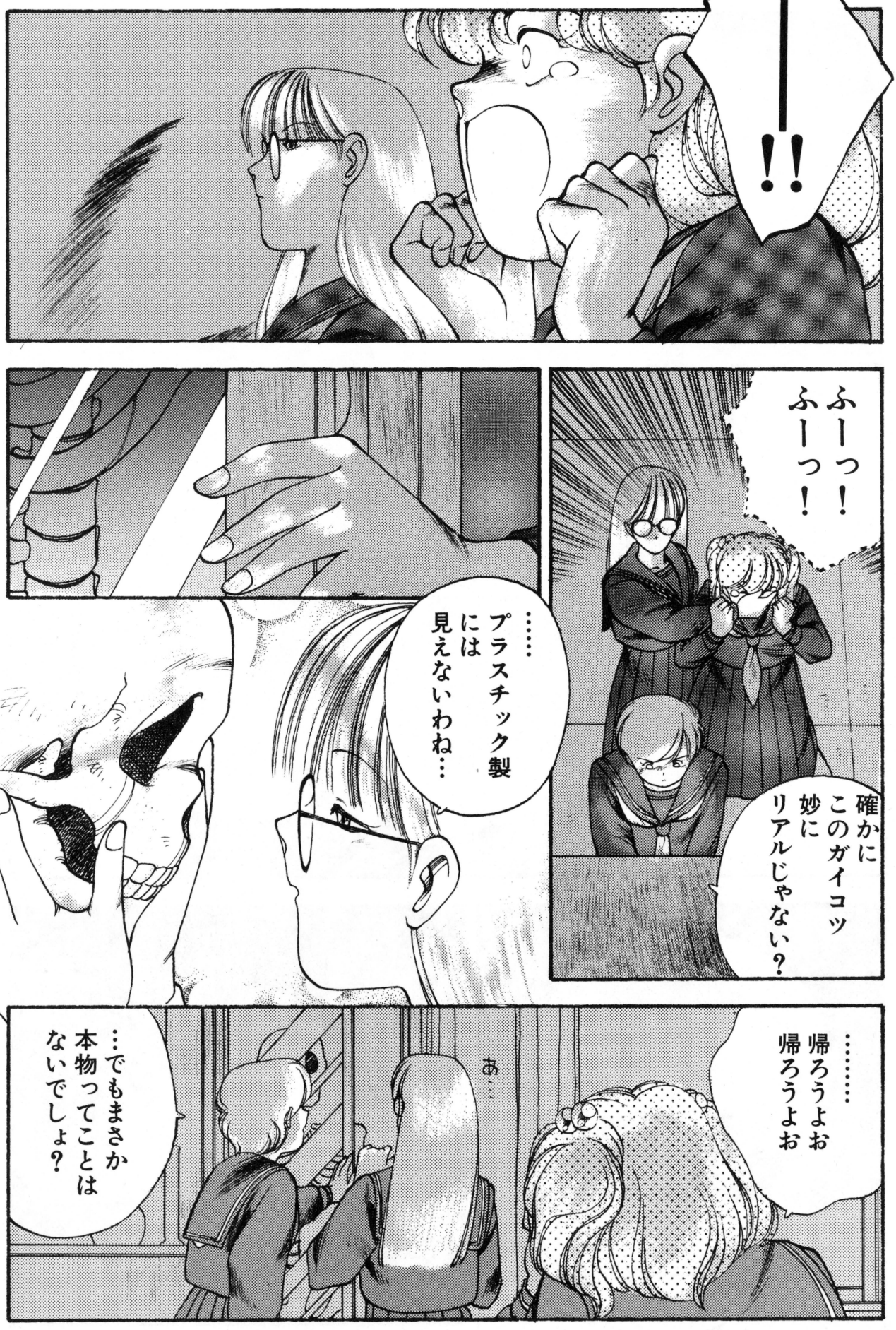
理科室


だからって
夜中に調べること
ないじゃない!!
……
静かになさい
アケミ
宿直の先生が
起きるわよ


ユウっ!!
あなた恐くないの!?
この
シチュエーションがっ!!
いやあ
どんぼこ
どこも
しっ






!!
ふーっ！
ふーっ！
確かに
このガイコツ
妙に
リアルじゃない？
……
プラスチック製
には
見えないわね…
……
帰ろうよお
帰ろうよお
あ…
…でもまさか
本物ってことは
ないでしょ？

――野尻先生っ!?

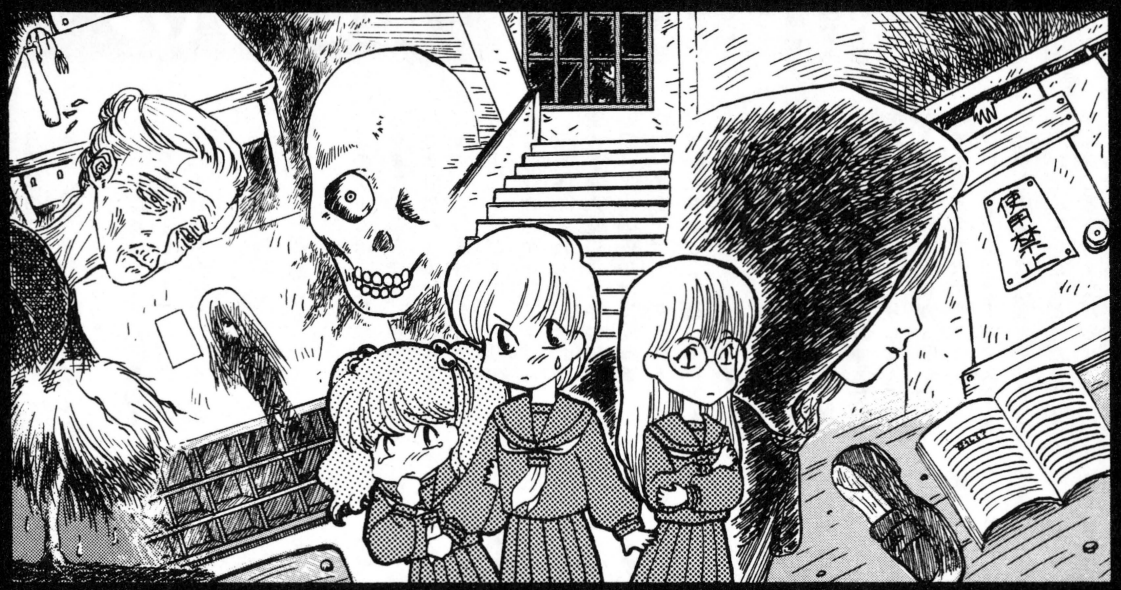
哀しげな骨だろ
この学校が建っている敷地はもともと墓地でね今でも遺骨が埋まったままになっている…
老人赤ン坊
うら若き女性
多くの霊が浮かばれる事なく…

ふはははは！
きゃあああ！
いやノっ!!
アケミ!!
ふぐうううう……

……
苦しいかあ…
アケミっ！
ぐっ！
……
逃がさんぞ
……

放課後奇譚
!!
きゃあああ!!
この続きは、ご自分で体験してみてください…。

『放課後奇譚』の世界



ようこそ！ 世にも不思議でロマンチック
そして、とてもコワーイ世界へ……

『放課後奇譚』は、夢のテーブルトークRPG！

簡単でお手軽。だけど、どんな人でものめり込んでしまう。そんなウソのようなゲームが、この『放課後奇譚』です。

憶えなければならないルールは、ほとんどありません。

テーブルトークRPGはもちろん、ファミコンのRPGすらやったことのない人でも、いきなりゲームを始められます。

さらに、一般に難しいと言われているゲームマスターだって、このゲームに関しては、とっても簡単です。RPGなんて初めて、という人でも大丈夫。いきなりゲームマスターになることができるのです。

ルールは簡単。シナリオ作りも実にスピーディー。

その気になれば、アドリブだけでも十分に面白く遊べます。

初心者のあなたには、入門用RPGとして。

ベテランのあなたには、無垢な素人をダークサイドへと引き入れる手管として。

万人のための『放課後奇譚』、どうぞご活用ください。

こんなウソのように超お手軽で、そのうえ超面白い『放課後奇譚』の、その正体は？

実は……〝怪談RPG〟なんです。

身近で魅力的な『放課後奇譚』の世界……

みなさんが今、暮しているこの現代日本。この世界こそが『放課後奇譚』の舞台です。

プレイヤーは、そこで高校生となってさまざまな冒険をし、活躍をするのです。

まぁ、別に中学生や大学生でも構いませんし、小学生、中年、実年、老人、犬、猿、サンショウウオまたは宇宙人でもプレイは可能ですが、やっぱり高校生がいちばんやりやすいと思います。

そして活躍する主な場所は、人気のない深夜の建物の中です。

別に昼間の街中やタクラマカン砂漠、昭和60年、某秋の日の道頓堀でもできなくはありませんが、深夜の建物の中がいちばんいいんです。

だって、人のいない薄暗い夜の建物の中って、とってもコワいでしょ。

なにせこの『放課後奇譚』はコワーいゲームなんです。舞台もコワい方がいいんです。

普通、怪談というと「聞いた話によると、どこのだれそれが、なんやらのタタリで……」とか「わたしの友人の友人が、どこそこの墓地で……」とか。まぁ、だいたいこんな感じです。

たとえ、それが身も凍るようなお話でも、実際にわが身に降りかかることではありませんよね。どんなにコワい話でも、しょせんは他人ごとです。

ところが、『放課後奇譚』をプレイをするということは、怪談のコワい体験が、実際に自分のキャラクターの身に降りかかるわけです！

おお、これぞ、まさに『ヴァーチャル怪談』！

深夜の建物に待ち受けるのは、果して何なのか？

さて、それでは、面白くてコワーい『放課後奇譚』への扉を開くことにしましょう……。

◇◇◇怪談ＲＰＧ放課後奇譚◇◇◇

放課後奇譚の遊び方（ルール）

1　はじめに

あなたが日々の生活を営む街。見慣れているはずのビル、舗道、看板、電柱……。それが昼と夜とでは、全くその表情を変えるという事をご存じですか？

そう。例えばあなたの通う学校。陽が落ち、照明も消え、生徒も先生も誰もいなくなった学校を想像してみてください。

暗くて、寒くて、誰ひとりいない教室、廊下、体育館……。そこはあなたがよく知っている、いつもの校舎ではありません。

ほら、見慣れたはずの黒板や壁のシミが、いつもと少し違って見えるでしょう。

そう。

ここはすでにいつもと少し違う世界。きっとここでは、昼の世界では体験することのできない、不思議で恐ろしい《怪異》があなたを待っていることでしょう。

2　用意するもの

○6面体のサイコロを2個
○鉛筆（またはシャープペンシル）
○消ゴム
○キャラクターシート（付属のものをコピーします）

それぞれ人数分用意してください。

3　ゲームのあらまし

このゲームはふたりから6人ぐらいまでで遊びます。参加者のうちひとりはゲームの進行役を担当します。この進行役を〝ゲームマスター〟と呼びます。残りの人たちは〝プレイヤー〟です。

プレイヤーたちは、それぞれ架空の登場人物になりきって、ゲームマスターの仕掛けてくる事件を体験します。ゲームマスターは登場人物たちがどこへ行って、どんな体験をするのかあらかじめ〝シナリオ〟を書いています。このシナリオにそって恐怖の体験をするのがこのゲームの目的です。普通のＲＰＧとは違って、登場人物たちは事件を解決したりしなくてもかまいません。とにかく恐い思いをするのが目的なのです。

プレイヤーは、ゲームマスターの話から場面を想像します。もし自分がそこにいたらどうだろう？そんなことを考えながらゲームに参加してください。ゲームマスターは時々プレイヤーに登場人物の行動を訊ねてきます。たとえば扉がふたつあって、どちらを開けるか、といった具合です。どんな風に答えるかはプレイヤーの自由です。

ゲームはシナリオを消化した時点で終了になります。たいていは幽霊や怪現象（これらをまとめて《怪異》と呼びます）から逃れ、その後で真相がわかって終ることになるでしょう。

4　登場人物の作り方

プレイヤーは自分の登場人物を作ります。プレイヤーの作る登場人物はプレイヤーキャラクター、またはＰＣと呼ばれます。ＰＣがゲームの中で出会う登場人物はノンプレイヤーキャラクター、またはＮＰＣと呼ばれます。

登場人物はキャラクターシートに記入して、そのデータがすぐに参照できるようにしておきます。

4・1　名前

プレイヤーは最初にＰＣの名前を決めます。どんな名前でもかまいませんが、あまりキテレツな名前ではシナリオの雰囲気が壊れることがあります。

良い例　山口雅子
悪い例　アミーゴ寺橋

4・2　性別

男、または女。どちらかを選びます。

それ以外は、話がややこしくなるので、やめた方が懸命です。

4・3　ラッキーポイント

ＰＣには、シナリオによって一定のラッキーポイント（略号ＬＰ）が与えられます。特別なシナリオでないなら、10ＬＰが標準です。与えられたＬＰの数だけ、キャラクターシートのＬＰの欄に○を書き入れましょう。

行動判定（後で説明します）の際、自分のＰＣにとって都合の悪いサイの目が出た場合、ＬＰを1ポイント消費することでサイコロを振り直すことができます。

ＬＰを消費した時は、すぐに消費した分の○を消します（黒く塗りつぶします）。ＬＰがなくなったら、もうサイコロを振り直すことはできません。

4・4　能力値

ＰＣは4種類の能力値を持っています。

4・4・1　体力値

サイコロを1個振り、出た目に4を足してください。その値があなたのＰＣの体力値です。大きいほど、体力が優れていること（力が強い）を表します。

4・4・2　知覚力値

サイコロを1個振り、出た目に4を足してください。その数値があなたのＰＣの知覚力値です。大きいほど、知覚力が優れていること（するどい）を表します。

4・4・3　敏捷力値

サイコロを1個振り、出た目に4を足してください。その数値があなたのＰＣの敏捷力値です。大きいほど、敏捷力が優れていること（すばやい）を表します。

4・4・4　精神力値

サイコロを1個振り、出た目に4を足してください。その数値があなたのＰＣの精神力値です。大きいほど、精神力が強いこと（落ちついて行動できる）を表します。

4・5　その他

身長、体重、年齢（生年月日）、容姿、経歴などなど。その他の細かい設定を自由に決めてください。

これらは直接ゲームとは関係ない場合が多いですが、何度も同じＰＣで、様々なシナリオをプレイする時など、ＰＣへの愛着を持つため、なるべく詳しく決めた方がよいでしょう。

5　行動判定

ＰＣがなんらかの行動を行った時（戦う、調べる、逃げるなど）、ＧＭはプレイヤーに行動判定をさせます。サイコロを振って、行動が成功したか失敗した決めるのです。

行動判定は〝成功することもあれば失敗することもある〟場合にのみ行われます。必ず成功する行動（たとえば椅子に座る、食事をするなど）や必ず失敗する行動（たとえばジャンプしてビルを飛び越す、素手で金庫を破壊するなど）は行動判定するまでもありません。

5・1　判定する能力値の決定

ＧＭはＰＣの行う行動に対して、体力値　知覚力値　敏捷力値、いずれの能力値で判定するかを決めます。

例えばＰＣが何かと〝戦う〟場合、体力値で判定を行うことになります。同じように何かを〝調べる〟という行動の場合は知覚力値。〝逃げる〟行動に対しては敏捷力値を使います。その他の行動についてはＧＭの判断で能力を決めてください。

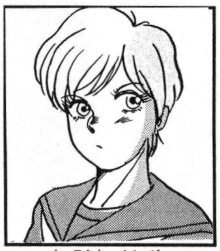
どの能力値で判定するかが決っ

放課後奇譚

プレイヤー名　山田雅子　　キャラクター作成日　'93年2月14日

放課後奇譚 キャラクターシート

名前　水浦（みうら）マキ　　性別　男 (女)


キャラクターイメージ

能力値　（サイコロの値＋4）

体力値	知覚力値	敏捷力値	精神力値
7	9	8	5

その他

身長	148 cm
体重	42 kg
血液型	A
クラブ	ソフトボール
好きな教科	国語・体育
嫌いな教科	数学！
生年月日	'76年 8月21日
学年	高校 2年生

経歴（プロフィール）

小さい頃から、女の子グループのリーダー的存在。
明朗快活、元気いっぱい！

ラッキーポイント

○○○○○
○○○✓✓

メモ欄

たら、能力チェックを行います。

5・2　能力チェック

能力チェックは、その行動の成否を決めるものです。

サイコロをふたつ振り、その合計の値が能力値と比べてください。

能力値と同じか小さい場合、PCの起こしたその行動は成功したことになります。

逆に合計値が能力値より大きかった場合は、PCの行動は失敗したことになります。

また、サイコロの合計値が2（つまり1のゾロ目）だった場合、行動は無条件に成功し、さらにそのキャラクターのLPがひとつ増えます。

逆に、サイコロの合計値が12（つまり6のゾロ目）だった場合、行動は無条件に失敗し、さらにファンブルチェックを行わなければなりません。

5・3　ファンブルチェック

ファンブルとは、PCの行動が失敗したうえに、さらに降りかかる不運のことです。

ファンブルチェックは、能力チェックと全く同じ方法で行われます。サイコロの値が能力値と同じか小さい場合はファンブルは起こらず、逆に大きかった場合は、PCにはファンブルが起こります。

ファンブルチェックで合計値が2だった場合は、LPがひとつ増えてファンブルは起こらず、さっき失敗した行動はギリギリで成功したことになります。

ファンブルチェックの結果が12だった場合はファンブルが起こったうえに、さらにもういちどファンブルチェックを行います。ファンブルが起こったせいで、さらなる不運が襲いかかったわけです。

合計値で12が出る限り、ファンブルチェックを続け、その度にPCにはペナルティーが加算されていきます。

ファンブルチェックの具体的な使用例が70ページからの〝プレイの例〟に書かれています。参考にしてください。

6　競い合い

ゲームを進めていると、登場人物同士が、なんらか状況で競い合いをする場合があります（例えば、ある登場人物が部屋の内側にいてドアを閉めようとし、別の登場人物が外側からドアを開けようとしているような状況で、どちらが成功するか、というような状況）。

競い合いは、次の方法で解決します。

6・1　競い合いの解決

GMは、まずその競い合いがどの能力値によって解決されるべきかを判断し、能力値が決まったら能力値の高い方から先にサイコロをふたつ振らせます。

そして先に、ふたつのサイコロの合計値が、自らの能力値より高い目を出してしまった方が競い合いに負ける事になります（つまりどちらかが能力チェックに失敗するまで競い合いが続くわけです）。

5・4　LPの使用

もしも能力チェックやファンブルチェックが失敗した場合、PCはLPを1ポイント使用することにより1回だけ、サイコロを振りなおすことができます。

1回の判定につき、LPが残っている限りは、いくつLPを使用して、サイコロを振りなおしても構いません。

ただし、合計値が12だった場合は振りなおしはできません。

もし、振りなおしたサイコロの合計値が2だった場合は、LPをひとつ獲得します。

5・5　ペナルティー

PCはファンブルを被ったことにより、行動に失敗しただけでなく、さらに予期せぬ被害を受ける事になります。

例えば〝逃げる〟行動が失敗し、さらにファンブルチェックにも失敗した場合、PCは〝転んで足をクジいてしまった〟などとGMはプレイヤーに告げます。

具体的には、PCの能力低下によってペナルティーを現します。

仮に体力値が8のPCが、体力値による行動判定によってファンブルを起こすと、体力値が7に下がります。その旨をメモ欄に記入してください。

以後そのシナリオでは、判定の基準となる数値は下がったままです。

ペナルティーが積み重なって能力値が2より小さくなってしまっても、2を出せば能力チェックは成功します。

◇◇◇怪談ＲＰＧ放課後奇譚◇◇◇

シナリオ『白骨の叫び』

シナリオがなくてはプレイはできぬ……というわけで、オープニング・コミックのシナリオ版です。

1　序

1・1　概要

深夜の学校を舞台にした恐怖の探索劇です。

ＰＣは学校内を探索して〝悲鳴〟にまつわる謎を解明していきます。

1・2　プレイヤーの人数

2〜4人ぐらいが適当です。

1・3　所要時間

1時間ぐらいです。

1・4　ＰＣの作成

ルールに従って作成します。

このシナリオは女子高生のＰＣを作ることをお薦めします。

1・5　ＬＰ

このシナリオ開始時に、ＰＣに与えられるＬＰは、各自10ポイントです。

1・6　導入

ＰＣたちは、自分たちが通う高校の校舎を、肝だめし感覚で深夜に探索を行います。

最近学校では、夜な夜な不気味な〝悲鳴〟が聞えてくるという噂です。ＰＣたちはその調査と自分たちの勇気を試すために、先生にはナイショで学校へ忍び込むのです。

2　真相

ＰＣたちの通う高校で生物を教えている野尻先生は、人一倍優しく、仕事熱心な教師でした。夜遅くまで学校に残って、資料の整理をしていることもしばしばで、徹夜をしてしまうこともあるほどです。そんな野尻先生のことを〝変り者だけど、話の分かる先生〟だと生徒たちは考えています。

しかし、野尻先生は学校の周囲の植生を調べているうちに、幽霊にとりつかれてしまいました。実は、この学校の敷地にはかつて墓地があったのです。忘れられた墓地は、今、学校の校舎の下に埋まっています。葬られた死者は、野尻先生の体を借りて、その無念を晴らそうとしているのです。

噂になっている〝悲鳴〟は、忘れられた死者たちの無念の声なのです。彼らは、誰の説得に応じることもありません

3　探索

ＰＣは学校内を探索します。

ＰＣにどの部屋から探索するかを決めさせてください。

3・1　各教室

ＰＣは各教室に入る度、ＧＭはこっそりサイコロを振り、1か2の目が出た場合、そこには無念を晴らそうとする霊が呼び寄せた様々な《怪異》が存在する可能性があります。

ＧＭは任意のＰＣに、知覚力値で能力チェックをさせます。

もしチェックに失敗した場合はなにもおきませんが、成功した場合は《怪異》が現れて無作為にＰＣのひとりに襲いかかります。《怪異》は、次の順番で発生します。襲われるＰＣはサイコロなどで決めてください。

1　ねずみ

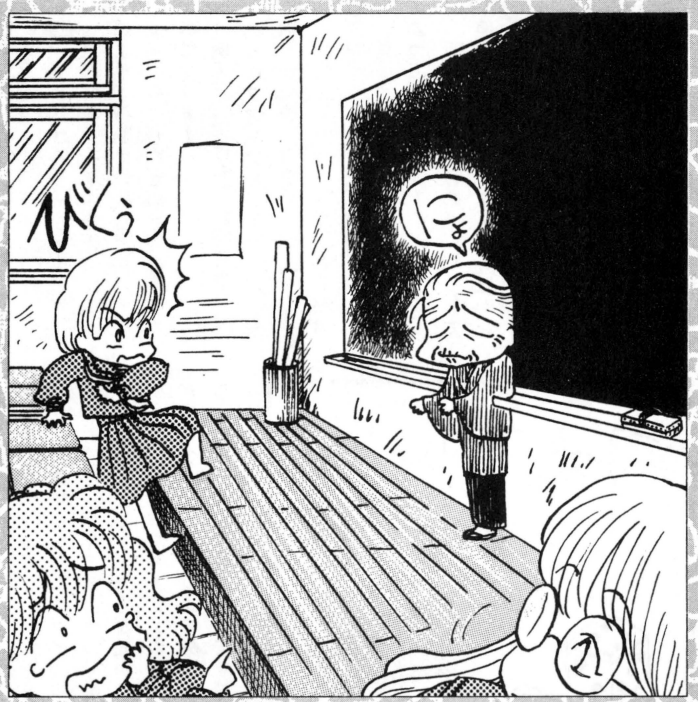
普通のねずみがチョロリと姿を現してＰＣを驚かせます（ただそれだけです）。

2　猫の鳴き声

にゃおーん、と猫の鳴き声がどこからともかく聞こえてきます。なんとなく、悲しそうな悔しそうな鳴き声です。どこから聞こえて来るのか調べても、何も見つかりません。

3　冷たい視線を送る幽霊

教室の中には無表情の男の子がいます。服装はかなり古めかしい感じで、明治時代かそれ以前のもののように見えます。男の子を見ていると、男の子は恨めしそうな視線を送ってきますが、それ以上のことは何もしません。男の子を見てしまったＰＣは精神力で能力チェックをします。失敗したら、恐



くなって逃げ出してしまいます（この場合にはあわてているので敏捷力で能力チェックをし、転ばなかったかどうかチェックしてください。ファンブルを出したら、足をくじいて敏捷力が1減ってしまいます）。成功したら、あわてずに行動することができます。

4　次々に現れるねずみ

ねずみが再び出現します。しかし、今度は次から次に、無数のねずみが出てきます。1匹だけ殺せば、もの凄い悲鳴があがって、すべてのねずみが消えます。

5　突然割れる花瓶

教室にあった花瓶が突然割れてしまいます。逃げずにいると、今度はガラスが割れます（いわゆるポルターガイスト＝騒霊現象です）。それでも逃げずにいると、ＰＣの嫌いなものがどこからともなく投げつけられます（最初は何だかわからず、知覚力で能力チェックに成功して初めて正体がわかるとしても恐いでしょう）。

6　壁をすり抜ける老婆

不気味な老婆が壁をすり抜けて歩いて行きます。不思議なことに姿ははっきり見えていて、幽霊のようには見えません。戦って勝つとガーッと吠えるようにして消えてしまいます。

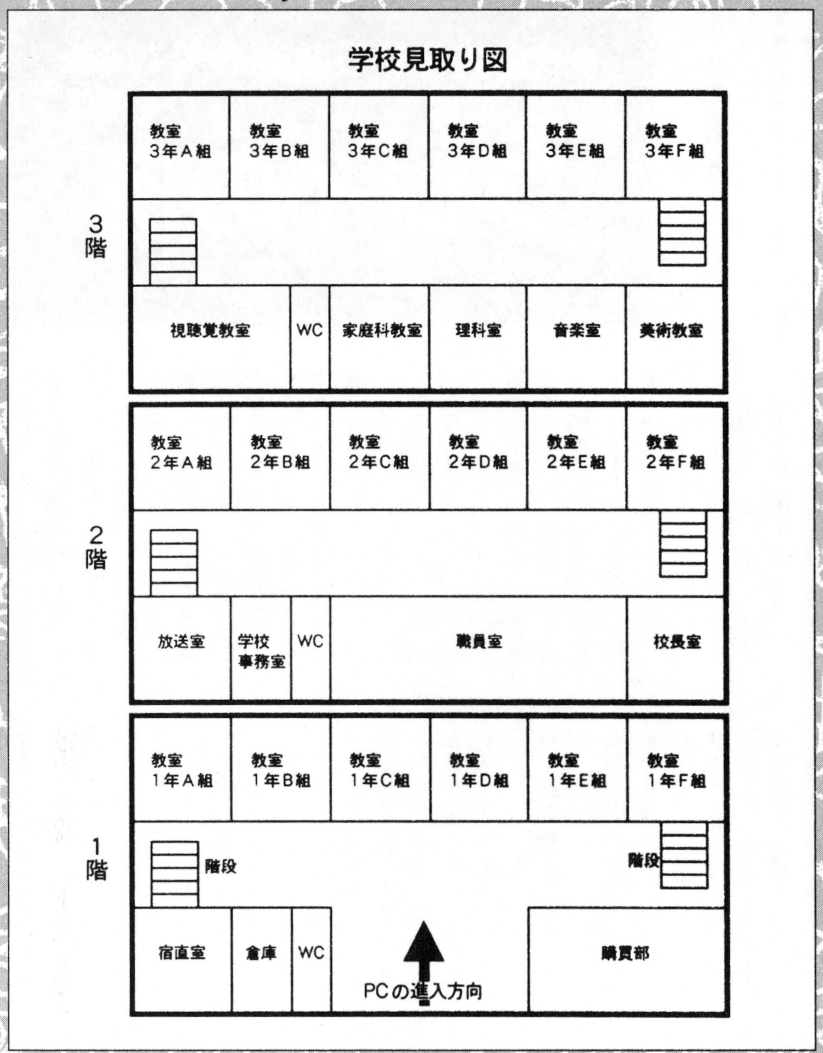
7　野尻先生

野尻先生がＰＣたちの足音を聞きつけてやってきます。

《怪異》との対決

ＧＭはＰＣに〝戦う〟か〝逃げる〟かを選択させ、選択に応じて

放課後奇譚



能力チェックを行います。

○〝戦う〟に成功した場合、《怪異》は倒され、そのPCはLPを1ポイント得ます。

○〝逃げる〟に成功した場合、何も起こりません。

○〝戦う〟に失敗した場合、PCは、気絶してしまいます（目を覚ますには、他のPCが《怪異》に勝ってから助けてあげなくてはなりません）。PCが全員気絶してしまったら、PCたちは理科室に運ばれ、精神力がいちばんが目を覚まします。

○〝逃げる〟に失敗した場合、PCは、LPを2ポイント失ったうえ（すでにLPが2ポイントより少なくなっている場合はすべてのLPを失います）、《怪異》と戦わなくてはなりません。

いずれの場合も、チェックの後《怪異》は姿を消します。

3・1 購買部

PCが購買部へ前を通った時、GMはこっそりサイコロをひとつふってください。

もし1又は2の目が出た場合、購買部のおじさん、片柳さんがPCの前に姿を現します。

またPCが購買部へ入ろうとした時は、無条件に片柳さんが出現します。

片柳さんはPCに対して「こんな夜中に何をしているんだ」と詰問しますが、PCが片柳さんに非礼をはたらかず、素直な態度をとった場合、片柳さんは、

○これまでに学校関係者が何人も失踪した事実。

○今日の宿直が野尻先生だということ。

○悲鳴は新月の夜に決まって聞こえ、今日がその新月の夜だということ。

を教え、PCたちに早くうちへ帰るよう薦めます。

3・2 宿直室

PCが宿直室へ入ると、電気がついてはいますが、そこには誰もいないことがわかります。

片柳さんはPCに対して「こんな夜中に何をしているんだ」と詰問しますが、PCが片柳さんに非礼をはたらかず、素直な態度をとった場合、片柳さんは、

○これまでに学校関係者が何人も失踪した事実。

○今日の宿直が野尻先生だということ。

○悲鳴は新月の夜に決まって聞こえ、今日がその新月の夜だということ。

を教え、PCたちに早くうちへ帰るよう薦めます。

3・3 理科室

理科室には理科資料室に通じるドアがあります。

PCがドアを開けると、野尻先生が机にむかっているのが見えます。

野尻先生はPCたちに気がつくと、標本として飾られているガイコツに向かって、ぶつぶつとつぶやくように話し始めます。なぜか、PCたちがこんな時間に学校に残っていることはとがめません。

「哀しげな骨だろう。この学校が建っている敷地は元々墓地でね、今でも遺骨が埋まったままになっている。老人、赤ん坊。うら若き女性。多くの霊が浮かばれることなく……」

野尻先生の姿に、不気味に笑うガイコツの姿がうっすらと重なります。

ここでGMは、PCたちに意志力で能力チェックをさせます。失敗したキャラクターは、恐怖のあまり身動きがとれなくなってしまいます。成功したキャラクターは〝戦う〟か〝逃げる〟を選ぶことができます。

野尻先生は無作為にPCに襲いかかり、襲われたPCは〝戦う〟か〝逃げる〟かを選択してもらい、能力チェックをします。

結果の判定は、各教室の《怪異》と時と同じです。

結果がどうあれ、すぐその後、3体のガイコツがわらわらと姿を現します。逃げるしかありません。

1回〝逃げる〟に成功するごとに、3体のガイコツを振り切ることができます。野尻先生を倒すか振り切るかしたうえで、さらに3回続けて〝逃げる〟に成功しなくてはならないのです。

1回でも〝逃げる〟に失敗したPCは、ガイコツに捕まり気を失ってしまいます。気を失ったPCは、幽霊にとりつかれ、野尻先生と同じようにふるまうようになります。つまり振り切らなくてはならない相手が増えてしまうのです。

4 結末

ひとりでも逃げ切るのに成功した場合には、そのPCが埋められた墓地のことを親に話すことによって事件は解決します。偉いお坊さんが呼ばれ、きちんと供養されて幽霊はでなくなります。幽霊にとりつかれたPCや野尻先生も元どおりになります。逃げ切るのに成功したPCにはシナリオ終了後ボーナスとしてLPが5ポイント与えられます。このLPは次回のシナリオに使用する事ができます。

全員がとりつかれてしまった場合には（そういうことはまずないと思いますが）、PCたちは家に帰って、家族を襲い、取り押さえられます。家族は霊能力者に相談し、霊能力者によって真相が明らかにされます。その後は、供養されて解決となります。

5 NPC

■野尻先生

体力値	7
知覚力値	9
敏捷力値	6
精神力値	8

■片柳さん

体力値	8
知覚力値	5
敏捷力値	6
精神力値	5

◇◇◇怪談ＲＰＧ放課後奇譚◇◇◇

プレイの例

1　仲間を誘う

マキ「ねえねえ、アケミってば怖い話好きだったよね？」

アケミ「嫌い！」

マキ「ほら、やっぱりね。ちょっと、つき合ってくれない？」

マキ「嫌いだって言ってるじゃない」

ユウ「いいから、いいから」

マキ「どうする気なのよう……」

「放課後奇譚」は〝怪談ＲＰＧ〟です。恐い話が苦手な人がいたら、ぜひ誘って仲間に加えましょう。逆に、怪談なんて信じない、という人は誘わない方が無難です。

2　キャラクターを作る

ＧＭ「それではさっそくはじめようか。まずは登場人物を作ってもらうぞ。今から配る紙に必要事項を書いてくれ。体力とか意志力とか書いてある欄には、サイコロを振って4を足した数を書き入れる」

ユウ「その他の欄には何を書くのかしら」

ＧＭ「君自身のことを正直に書いても良いし、サイコロの結果から想像して創作してもいい」

マキ「なるほど、なるほど」

アケミ「こんな感じかな」

■アケミ

体力値　7
知覚力値　6
敏捷力値　6
精神力値　9

ＧＭ「ちょっと鈍くて、運動とかは苦手だけど、簡単なことでは音をあげたりしないって感じだな」

マキ「あたしはこうなったよ」

■マキ

体力値　7
知覚力値　9
敏捷力値　8
精神力値　5

ＧＭ「アケミ君とは対照的だね。鋭く色々なことに気付いて敏感に行動できるけど、少し飽きっぽいところがあるみたいだ」

マキ「おお、当たってる！」

ユウ「そういうことってあるわよね。サイコロで振っただけなのにハマってるっていうの」

マキ「あるある」

ＧＭ「そんなことより、ユウ君、君のキャラクターはどうなんだ」

ユウ「わたしはこうなりました」

■ユウ

体力値　5
知覚力値　7
敏捷力値　9
精神力値　10

ＧＭ「体は弱いけど、クールで物事に動じないタイプってところかな」

マキ「おにあいじゃない」

キャラクターを作るときは、あまり奇抜なものにしないようにした方が楽しめます。できれば、プレイヤー本人とあまり変らないキャラクターの方が良いぐらいです。その方が、恐怖の体験をよりリアルに感じることができますからね。

このＧＭもやっているように、ゲームを始める前にキャラクターの性質を確認しておくとイメージをつかみやすくなります。初心者が多いときには、特に念入りにやった方が良いでしょう。

3　導入部

ＧＭ「もし、夜の学校から悲鳴が聞こえてきたとしたら不気味だとは思わないかね？」

アケミ「不気味だと思うけど」

ユウ「わたしもそう思いますけど、でも簡単には信じられませんわ」

マキ「そうよね、いかにも眉つばって感じの話じゃない」

ＧＭ「うむ。そう思うのが普通だよな。だが、その噂のせいでクラスメイトの一人が入院してしまったとしたら、どうだろうか」

マキ「どういうこと？」

ＧＭ「何日か前に、君たちは悲鳴の噂について雑談をしてたんだ。恐い話が嫌いなアケミ君をからかうのが目的でね」

アケミ「……」

ＧＭ「その時はアケミ君が悲鳴をあげて終りになったんだが、雑談をしていた仲間のひとりが翌日学校を休んでしまったんだ。お見舞にいってみると、彼女はこう言うんだ。『噂は本当だった』ってね」

アケミ「やだ……！」

ユウ「その人に何があったか訊きます」

マキ「あたしも訊くよ」

ＧＭ「教えてくれなかった。しかたなく家の人に話を訊いてみると、なんでも彼女は昨日は遅くなっても学校から帰ってこなかったらしい。警察に捜索願いを出したりもしたが、結局、宿直の先生が、夜中に学校の廊下で倒れていた彼女を見つけ。気を失っていた、というわけだな。どうして彼女が気絶していたのかはわからないが、とりあえず大事をとって安静にさせるように、というのが医者の話だった、ということだ」

マキ「……つまり、夜の学校に何かがある、ということね」

アケミ「やっぱり行くの？」

マキ「もちろんよ。彼女がこんな目に遭ったのも、あたしたちと無関係じゃないんだから」

アケミ「無関係って……」

ユウ「学校に行かなくては話が始まりそうにありませんわね。行きましょう」

アケミ「あたしは……」

マキ「往生際が悪い！」

ＧＭ「3人は今、学校の門の前に立っている。時刻はそろそろ10時になろうとしている。さすがに辺りは真っ暗だ。風が吹いて、木々がガサガサと枝を鳴らしている。3人とも、サイコロを2個ずつ振ってくれるかな。体力値と比べて、出た目の合計が大きかった人は言ってくれ」

アケミ「サイコロの目が2と6だ

放課後奇譚

から、体力値7より大きいわ」
マキ「4だから、体力値5の方が小さい」
ユウ「サイの目も体力値も5で一緒になったけど」
GM「こうやってサイコロをふたつ振って能力値と比べる行為を能力チェックという。能力値以下が出れば成功だから、アケミ君だけが失敗だったというわけだ」
アケミ「失敗……。それで何が起こるの？」
GM「夜風のせいか、背筋に冷たいものが走った」
マキ「ぞくぞく（笑）」
ユウ「ふふ……」
アケミ「や、やめようよぉ。やっぱりぃ」

導入部はシナリオの雰囲気を決める、とても大切な場面です。

GMをする人は、いきなり話を始めたりせず、たとえ話や思い出話をするなどしてプレイヤーをリラックスさせてください。「放課後奇譚」には「さあ、やるぞ！」という雰囲気は似合いません。「何が始まるんだろう？」という雰囲気でゲームに臨みたいものです。

4　恐怖の体験

GM「3人とも、視覚力でチェックしてくれるかな」
アケミ「8で失敗……」
マキ「8だけど、成功！」
ユウ「5で成功」
GM「アケミ君以外は、ある物を見て、思わず足を止めた」
マキ「なに？」
GM「それを説明する前にアケミ君が、ふたりが足を止めたことを気にするかどうか、もう一度チェックしよう」
アケミ「また知覚力？」
GM「そう」
アケミ「11で失敗……」
GM「LPを使って振り直すこともできるが、どうする？」
アケミ「使います。残り9LPになって、振り直し……8で失敗」
GM「あきらめるかい？　LPを消せば何度でも振り直せるが」
アケミ「ちなみに失敗するとどうなるの？」
GM「マキ君とユウ君が進みたくないと感じたところへ足を踏み入れてしまう」
アケミ「説明になってなーい！」
マキ「いいからさっさと決めなさいよ」
アケミ「消します。ガーン！　11でまた失敗!!」
ユウ「失敗する運命のようね」
アケミ「あきらめます……」
GM「うむ。マキ君とユウ君は、君が入ろうとした教室にある種の異変を感じとった。何かざわざわしているのだ」
マキ「ざわざわ？」
ユウ「誰もいない教室が？」
GM「音がしたり、姿が見えたりするわけではないのだが、何かが、たくさんいるような印象を受けたんだ。で、アケミ君は教室に入ったわけだが、教壇のあたりまで来て、足に何かがぶつかったのを感じた」
アケミ「懐中電灯をつけて足元を見ます」
GM「ねずみだ」
アケミ「さっきのねずみ？」
GM「かとも思ったが、今度は1匹じゃない。灯りに照らされた部分に集まって来るようにねずみが次々に出てくる。もう10匹はいるとわかる。思わず、悲鳴をあげそうになったその瞬間、スカートのすそが引っ張られた！」
アケミ「やだやだ！」
マキ「早く逃げなさいよ！」
GM「逃げるには敏捷力のチェックに成功しないといけないぞ」
アケミ「逃げます！　サイコロを振って、7で失敗！」
GM「しかたないな。LPを2減らして、ねずみたちと戦ってくれ」
ユウ「アケミさん、残りLPは？」
アケミ「もう6しか残ってない」
ユウ「マキさん、助けましょう」
マキ「しかたないなあ」
GM「助ける側からチェックしよう。体力でチェックし、成功した人数だけ、アケミ君が逃げ出すチャンスが増えることにしよう。そのかわり、失敗したらねずみに囲まれてしまう」
ユウ「体力はちょっと……」
マキ「まかせて！　ほら……8で失敗！　やだー!!」
GM「ユウ君は、やめるのかい？」
ユウ「はい……」
マキ「薄情もーん！」
ユウ「ごめんなさい（笑）」
GM「それではアケミ君とマキ君は戦闘だな。戦闘の仕組みは簡単。体力値の能力チェックで成功すればいいだけだ」
アケミ「9で失敗」
GM「LP使って振り直さないと気絶してしまうよ」
アケミ「ふえーん、残りは5LPと成功したけど、残り2LPしかない……」
マキ「贅沢言わないの。よしッ、3だ！」
ユウ「6で成功です」
GM「なんとか1体目はクリアしたな。続いて2体目に行こうか」
アケミ「もう、やだよう……」
マキ「こんどはなに？」
アケミ「ファンブル……」
GM「ふむ。どうやら階段を降りる途中で足をひねってしまったようだな。もう一度、敏捷力でチェックしてくれ」
アケミ「失敗」
GM「敏捷力が1減ったな。そのうえアケミ君はガイコツに追い付かれてしまった。LPを2消すんだったら、もう一度チャンスをあげてもいいが……」
アケミ「えーん、そうします」

5　真相の解明

GM「……というわけで、翌日。学校から逃げ出すことに成功した3人によって、偉いお坊さんが呼ばれることになった。学校の裏庭に墓が建てられ、ちゃんと供養されることになったわけだ。野尻先生がとりつかれてしまったのは、夜中に残っていることが多かったため、もうひとつ彼が偏見のない素直な性格だったためらしい」

シナリオのまとめは現場から逃げ出し、霊能力者に相談するというパターンが簡単です。そこで真相を明らかにし、どうしてこんな《怪異》が起こったのかを説明するのです。

◇◇◇怪談ＲＰＧ放課後奇譚◇◇◇

シナリオの作り方

「放課後奇譚」ではシナリオを作るのも簡単です。まずはネタ本を探しに本屋さんへ駆け込みます。そしておもむろに怪談話を集めた本を探し、購入します。

文庫本のコーナーで探せば、５００円でお釣りがくるものが見つかるはずです。

なぜ、ネタ本を買うのか。もちろん理由があります。架空の怪談を作って遊ぶより、本当にあった話を再現して体験する方がずっと恐いからです。

「これからみんなが体験する事件は、３年ほど前に本当にあった話なんだけどね……」

これだけでもうドキドキするでしょう？　え、実話をゲームになんかしたらたたりが恐いって？

そういう人は後で解説する〝因縁話作成チャート〟を使って架空の怪談を作ってください。それを使っても、十分恐いシナリオを作ることができます。

ともかく、どちらの場合でも、まずネタにする怪談をひとつ選びます。その怪談をもとにしてシナリオを作るのですが、その前に次の項目を読んでください。

怪談をシナリオにする

『放課後奇譚』のシナリオは基本的に次の３つのパートから構成されます。

１　導入部

このパートでは、ＰＣたちの立場を説明します。たとえば修学旅行に行って自由行動をしていたら迷子になってしまったとか、そういうことを説明します。

このパートでは、ほとんどサイコロを振ることもないでしょう。基本的にはＧＭがいっぽう的に話をします。

２　恐怖の体験

このパートでは、ＰＣたちは様々な《怪異》に見舞われます。どこで何をしたらどんな《怪異》に遭遇するのか、簡単なメモにして整理しておきます。馴れないうちは、《怪異》に遭った結果何が起こってどんな展開になるか、まで決めておきましょう。馴れて来れば、出現する《怪異》のタイプだけ決めておけばマスタリングできるようになります。

どのような《怪異》が起きるかは真相に合わせて決めるようにします。真相を知ったときにプレイヤーが「あ、やっぱり」とか「なんと、そうだったのか」と思えるようにするわけです。

３　真相の解明

《怪異》から逃れたＰＣたちは事件の真相を聞かされます。昔から学校にいる用務員さんに聞くというパターンでも良いですし、旅行先で《怪異》に見舞われたのなら地元の人から話を聞くのが良いでしょう。真相がわかった後に気の利いたオチをつけたりすると、ちょっと尊敬されるＧＭになることができます。

このように３つのパートに分けて考えるわけですが、実際にシナリオを作るときは３番からいちばんの順に決めて行く方がうまくいきます。実在する話をネタにするにせよ、〝因縁話作成チャート〟を使用するにせよ、そこには事件の真相と呼べるものがあります。それをもとに３番のパートを完成させます。

次にするのは真相を暗示する《怪異》を作り出すことです。過去の事件と同じ事件が発生する、というパターンが有効ですね。

たとえば、過去にある女性が首を吊って死んだとしましょう。この場合には、死んだ女性と似たようなタイプの人物をＰＣの中から探すか、ＮＰＣとして用意します。そして、その人が死のうと思ったときと同じようなでき事を起こすわけです。同時に他のＰＣたちは事件を知る人と出会い、仲間に危機が迫っていることを知るように仕向けます。これがひとつのパターンです。皆さんも色々と考えてみてください。

最後は、雰囲気作りのためのいちばんのパートを決めることです。シナリオで起こる事件や《怪異》に合わせて、もっともふさわしい時刻や天気、場所、季節を選んでください。いかにも本当にあった話、という雰囲気ができれば、成功ですからね。

初心者マスターのための ベテラン・プレイヤー対策

『放課後奇譚』はちょっと変ったゲームです。シナリオに自由度なんかなくたって、事件を解決する方法が用意されていなくたって、全然かまわないのが『放課後奇譚』なのです。

ところが中途半端にベテランを気取ったプレーヤーを相手にすると「こんなのＲＰＧじゃない！」とか「君のマスタリングはなってないね」などと言われてしまうかもしれません。そんな人とはさっさと縁を切ってしまうのが一番ですが（オイオイ）、そんな勇気のない人はこんな方法を試してみましょう。

１．ゲームの趣旨を説明する

話せばわかる人だったら、この方法で大丈夫でしょう。「『放課後奇譚』はね、シナリオを解くことがゲームの目的なんじゃなくて、怪談の登場人物になって怖い思いを体験するのが目的なんです。ほら、ルールにもそう書いてあるでしょう？」

『放課後奇譚』は、ファンタジーＲＰＧと違って、英雄になるのが目的ではないのです。あくまで怖い目に遭ってみたいと思う人のためのゲームなのです。

２．たたりに遭うぞと脅かす

話のわからない人には、「そんなこといっていると、たたりに遭うぞ。何せ、さっきやったシナリオは実話をもとにしているんだからな」といって、脅かしましょう。顔色が変わったら、それはそれでゲームの目的は成功です。怖がらせてしまえば、こっちのものですからね。

３．別のゲームで遊ぶ

怪談を信じないような人と、『放課後奇譚』をプレイしたのが失敗だったのです。

あきらめて別のゲームで遊びましょう。

プレイヤー名

キャラクター
作成日　　年　月　日

放課後奇譚 キャラクターシート

名前

性別
男・女

キャラクターイメージ

能力値　（ダイスの値＋4）

体力値	知覚力値	敏捷力値	精神力値

その他

身長　　cm

体重　　kg

血液型

クラブ

好きな教科

嫌いな教科

生年月日　　年　月　日

学年　　年生

経歴（プロフィール）

ラッキーポイント

メモ欄

◇◇◇怪談ＲＰＧ放課後奇譚◇◇◇

チャート

怪異

『放課後奇譚』のプレイに欠かせないものといったら、何と言っても《怪異》です。

幽霊、ポルターガイスト、人魂、悪夢、予知夢、デジャヴュ……《怪異》にはさまざまなものがあり、参考資料も簡単に手に入るでしょう。

資料を読んで、実際にプレイする処理手順（どの能力値を使って能力チェックをするのか、その結果どうなるか）を決めるのもそう難しいことではないと思います。

ここではいつでも使えそうな《怪異》を列挙して、ちょっとした場面で使用できるように表にまとめてみました。

《怪異》出現表

この表はサイコロを2回振って

《怪異》出現表

最初のサイコロの目 ＼ 2回目のサイコロの目	1	2	3	4	5	6
1	不規則な足音が聞こえてくる	落ちていたドクロがゲタゲタと笑う	鏡に不気味な女性が写る	ガチャッ、ガチャッを音をたてて武者姿の幽霊が歩いてくる	風もないのに物が揺れる	突然花瓶が割れる
2	何かが腐ったような臭いがする	友達が目に見えない力で締め上げられ、骨がボキボキと折れる	バタバタと音を立てて小さな何かが廊下を走って行く	交通事故で死んだはずの人物が、血塗れ姿の幽霊として現れる	風鈴の音が聞こえてくる	遠くで女性の悲鳴が聞こえ、静かになる
3	探していた物が突然飛んでくる	誰もいないはずの音楽室からピアノの音が聞こえてくる	ぼんやりと光を放つ正体不明の玉が飛んできて、体の中に入り込み、何とも言えぬ気持ちの悪い感触を与える	池のほとりに人魂が浮く	友達の顔が崩れ、眼球がこぼれたように見える	どこからともかくザザザザ……と潮の音がしてくる
4	野武士の行列が通りを歩いていく	友達が突然狂ったように暴れ始める	チャンチャンとどこからともなく錫杖を鳴らす音が聞こえてくる	電車（バス）を降りると、まだ乗っているはずの老婆が目の前にいる	窓の外に全裸の男が出現し、挑戦的なポーズをとる	ドアの向こうでギギギーッと不気味な音がする
5	記念撮影の写真に不気味な影が浮かぶ	ポスターが破れ、そこから鮮血が流れ出す	顔面がまっぷたつに割れた霊が出現し、ヒッヒッヒッと笑う	長い髪の和服の女性が風車を手にして現れる	バリバリッとふすまを破るような音が聞こえてくる	知り合いが交通事故に遭う（原因は運転手がバックミラーに幽霊を見たためらしい）
6	捨てられた寺に坊主の行列ができる	手を洗っていると正体不明の髪の毛が出てきて手に絡み付く	床や壁に血痕が現れ、洗っても洗っても落ちない	床や椅子、テーブルなどがなぜか濡れている	季節外れの幽霊が出現し、スーッと消える	無言の幽霊が出現し、スーッと消える

放課後奇譚

使用します。使い方は自由です。シナリオに変化を付けたいときや、シナリオに用意していなかった行動をPCがとった場合などに使用すると良いでしょう。

最初のサイコロが1の場合
1不規則な足音が聞こえてくる
2落ちていたドクロがゲタゲタと笑う
3鏡に不気味な女性が写る
4ガチャッ、ガチャッを音をたてて武者姿の幽霊が歩いてくる
5風もないのに物が揺れる
6突然花瓶が割れる

最初のサイコロが2の場合
1何かが、腐ったような臭いがする
2友だちが目に見えない力で締め上げられ、骨がボキボキと折れる
3バタバタと音を立てて小さな何かが廊下を走って行く
4交通事故で死んだはずの人物が、血まみれ姿の幽霊として現れる
5風鈴の音が聞こえてくる
6遠くで女性の悲鳴が聞こえ、静かになる

最初のサイコロが3の場合
1探していた物体が、突然飛んでくる
2誰もいないはずの音楽室からピアノの音が聞こえてくる
3ぼんやりと光を放つ正体不明の玉が飛んできて、体の中に入り込み、何ともいえぬ気持ちの悪い感触を与える
4池のほとりに人魂が浮く
5友だちの顔が崩れ、眼球がこぼれたように見える
6どこからともかくザザザ……と潮の音がしてくる

最初のサイコロが4の場合
1野武士の行列が、通りを歩いていく
2友だちが突然狂ったように暴れ始める
3チャンチャンと、どこからともなく錫杖を鳴らす音が聞こえてくる
4電車（バス）に降りると、まだ乗っているはずの老婆が目の前にいる
5窓の外に全裸の男が出現し、挑戦的なポーズをとる
6ドアの向こうでギギギーッと不気味な音がする

最初のサイコロが5の場合
1記念撮影の写真に不気味な影が浮かぶ
2ポスターが破れ、そこから鮮血が流れ出す
3顔面がまっぷたつに割れた女性の霊が出現し、ヒッヒッヒッと笑う
4長い髪の和服の女性が風車を手にして現れる
5バリバリッとふすまを破るような音が聞こえてくる
6知り合いが交通事故に遭う（原因は運転手がバックミラーに幽霊を見たためらしい）

最初のサイコロが6の場合
1捨てられた寺にお坊さんの行列ができる
2手を洗っていると正体不明の髪の毛が出てきて手にからみつく
3床や壁に血痕が現れ、洗っても洗っても落ちない
4床や椅子、テーブルなどがなぜか濡れている
5季節外れの服装をした老婆が現れ、壁をすり抜けて歩いてくる
6無言の幽霊が出現し、スーッと消える

《怪異》はこれにとどまるものではありません。怪談の数だけ《怪異》があります。もちろん、すでに知られている《怪異》よりも、ほとんど知られていない《怪異》の方が効果的です。もし、皆さんの間で珍しい《怪異》が見つかったら、ログアウト編集部気付ホビーデータ宛にお手紙ください。お待ちしています。

因縁話の作成

怪談あるところ、因縁あり。多くの怪談は、主人公がわけもわからずに恐ろしい目に遭い、なんとか難を逃れ、そして後で調べてみると過去の因縁が明らかになる、というパターンを踏んでいます。

理想的には真相が明らかになったときに、改めてゾッとするようなシナリオがいちばん良いのですが、なかなかそういうシナリオを作るには難しいものです。

しかし、とりあえず格好をつけるだけならそれほど難しいことではありません。

これから紹介する〝因縁話作成チャート〟を利用すれば、ちょっと想像力を働かせるだけで意外性のある因縁話を作ることができるのです。それではさっそくチャートの使い方を説明して行きましょう。

〝因縁話作成チャート〟は全部で6つのチャートから成り立っています。

それぞれのチャートは〝いつ〟〝どこで〟〝誰が〟〝なにを〟〝なんのために〟〝どのようにして〟といった項目をサイコロで選び出せるようにデザインされています。

シナリオを作ろうとする人は、サイコロを振ってチャートを参照します。サイコロの出た目をチャートに当てはめると必要な情報が出てきますから、それを何かにメモしてください。

6つの項目すべてを選び出したら、あとは想像力の勝負です。選び出された結果は、どんな因縁話を想像させますか？　チャートに付いている解説を参考にしながら因縁話を完成させてください。

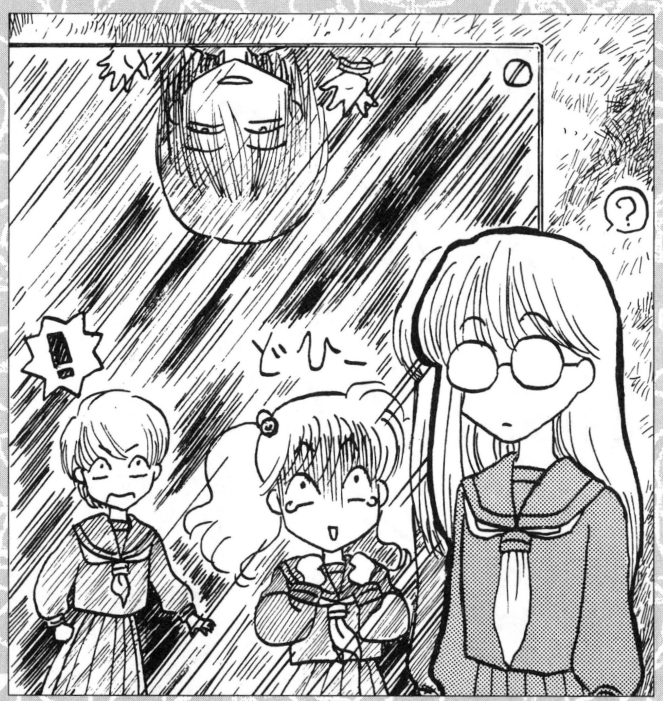
おそらく、6つの項目すべてが矛盾なくズバリの結果を出してくれることは滅多にありません。ピンとこなかったり、明らかに噛み合わない結果が出たら、何回でも振り直すか、あるいは気に入らない項目は好きなように決めてもかまいません。

いくつかの項目を無視し、気に入った項目だけで因縁話を組み立てても良いでしょう。これらのチャートはあくまでもアイデアをひねり出すためのものです。かえって面倒になるようでしたら、使わなくてもいっこうにかまわないのです。

因縁話ができたら、あとはしめたものです。各項目の解説を参考にしながらPCたちの身に降り掛かる《怪異》を作り、それらを組み合わせてシナリオの前半部を完成させます。

因縁話が明らかになる後半部は、その場所に昔からいる人（学校なら年をとった事務員さんが一般的です）を見つけ出して話を聞く、という展開で十分ですからね。

チャートを使ったシナリオ作成の例は、チャートの後ろに掲載しておきます。チャートの雰囲気をざっと把握したら、そちらのほうも読んでみてください。より具体的にシナリオの作り方がわかると思います。



〝いつ〟のチャート

〝いつ〟を決めるには2回サイコロを振ります。最初のサイコロは因縁を生むことになった事件の時期を選び出します。2回目のサイコロは事件のあった時間帯を選び出します。

最初のサイコロ（時期）

1　最近のでき事

事件は数日以内に起こったことのようです。おそらく事件で亡くなった人は、死ぬ前に何かをやり残していたのでしょう。

この因縁によって起こっている《怪異》は、やり遂げられなかったことを誰かにやって欲しいと願う思い、無念さから起こっているものと考えられます。

それをかなえてあげられれば、その人の無念は晴らされ、《怪異》は収まります。

2　数カ月内のでき事

事件は皆がそろそろ忘れかけているもののようです。ゲームをする時期から数カ月以内に起こった行事を思い出して、そこで何かが起こったことにしましょう。たとえば、春ならば冬休みやバレンタインデー、夏ならば卒業式や入学式、秋ならば夏休み、冬ならば修学旅行や文化祭に起こったでき事が因縁を生んだものと考えます。

おそらく《怪異》を起こしている霊は忘れられたくないのでしょう。PCが真心を示すか、この世への未練を断ち切ることができれば《怪異》はきっとおさまります。

3　去年のでき事

事件は1年前後前に起こったことのようです。PCたちが新しい学年にあがって、初めて足を踏み入れるような場所で何かがあったのかも知れません。あるいは事件に関係した人が卒業したり、転校したりすることが因縁を呼び戻したのかも知れません。

この事件の場合には、《怪異》の発生する原因は特定できません。他の要素から決めてください。

4　数年前のでき事

事件は数年前に起こったことのようです。高校が舞台になっている場合には、その学校の卒業生が教育実習にやってきたことがきっかけになって数年前の事件が思い出される、なんてパターンが良いのではないでしょうか。その他にも数年前に起きた事件と同じ事件が起こって因縁が蘇るというパターンも考えられます（部活動の〝しごき〟が生徒を死なせてしまった、とか）。いずれの場合にも事件はかなり陰惨なものになりやすいでしょう。

この事件から起こる《怪異》は、大勢に影響を与えるようなものがよいでしょう。事件の関係者が次々に怪死を遂げたりして、関係者の間にパニックが起こるようなパターンが適切だと思われます。

5　10年以上前のでき事

学校ができた頃や改築　増築された頃、あるいは戦争中に起こった事件が因縁を生んだようです。事件の関係者は教師（それも校長や教頭など、年齢の高い人物）である場合が多くなるでしょう。新しく学校にやってきた教師などは要チェックです。

この事件から起こる《怪異》は時代を感じさせる、ノスタルジックな雰囲気を漂わせることになります。たとえば《怪異》が起こる前に必ず風鈴の音が聞こえてくるとか、防空ずきんをかぶった少女の霊が現れるなどが考えられます。

6　歴史上のでき事

事件はかなり前に起こったでき事のようです。舞台となる地域で平安時代から鎌倉時代、戦国時代、幕末あたりに有名な事件はありませんでしたか？　それを調べて因縁話を作ってください。

「いつ」チャート

サイコロの目	時期	時間帯
1	最近の出来事	朝
2	数カ月内の出来事	午前中
3	去年の出来事	昼休み
4	数年前の出来事	午後
5	十年以上前の出来事	放課後
6	歴史上の出来事	夜

2回目のサイコロ（時間帯）

1　朝

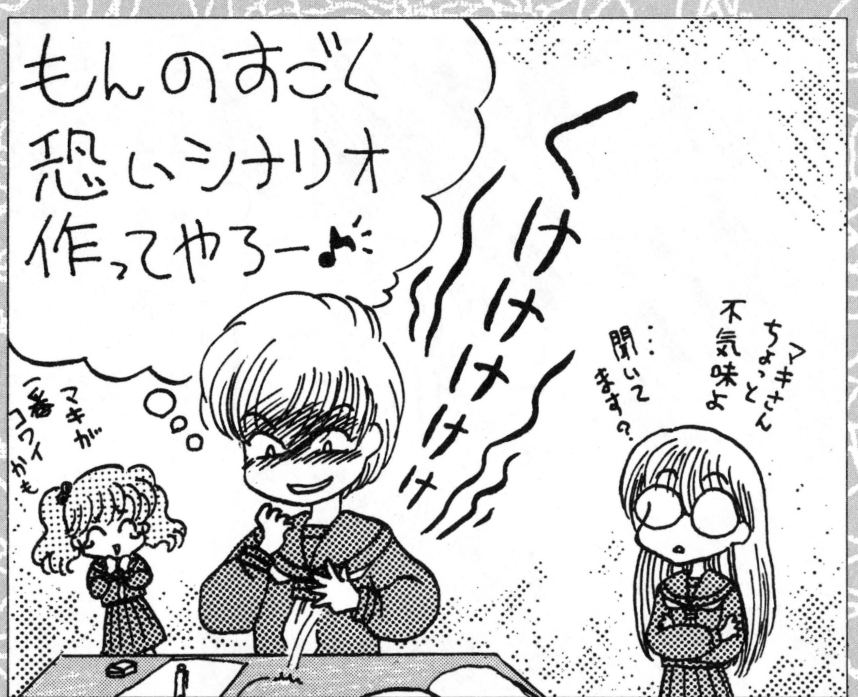
普通の生徒が登校する前の時間帯から始業時刻までの間に事件は起こったようです。朝に発生する事件としては、誘拐、朝練中の事故、登校中の交通事故などが考えられます。

2　午前中

事件は午前の授業中、あるいは休み時間に起こったようです。授業中に起こる事件としては、教師に隠れてのいじめ、試験中の不正行為（カンニング）　教師と生徒の間の暴力などが考えられます。休み時間に起こる事件としては、いたずらが原因で起こった事故　集団によるいじめ、持物検査や服装検査などが考えられます。

3　昼休み

昼休み中に起こる事件には、食事中のでき事、校庭でのでき事、図書館でのでき事、職員室でのでき事などが考えられます。



4　午後

事件は午後の授業中、あるいは休み時間に起こったようです。基本的には午前中の場合と同じですが、下校直前の時間帯などを考えると〝告白〟などの事件も出てきます。

5　放課後

事件は下校途中あるいは部活動の最中に起こったようです。下校途中に起こる事件としては誘拐、恐喝、生徒同士の喧嘩（他校生とのものも考えられますね）、交通事故などが考えられます。部活動の最中に起こる事件としては事故、いじめを意識した極端なしごき、男

放課後奇譚

「どこで」チャート

サイコロの目	場所		状態
1	教室		1人だけ
2	特別教室（理科室、図書室等）		2人
3	廊下または踊り場、トイレ		数人
4	校庭または体育館		10人以上
5	職員室または用務室、倉庫		クラス全員
6	校外 （もう一度 サイコロを振る）	1 自宅	人混みの中
		2 通学路	
		3 繁華街	
		4 公園あるいは河原、海岸	
		5 雑木林あるいは森、山	
		6 廃屋、廃病院、廃工場	

〝どこで〟のチャート

1 教室
2 特別教室（理科室、図書室等）
3 廊下または踊り場、トイレ
4 校庭または体育館
5 職員室または用務員室、倉庫
（特定の場所に憑いている霊のこと）によって殺された人が、別の無念を持った霊となることもあり得るわけです。

女間の暴力などが考えられます。

6 夜

事件は学校から人気のなくなった夜に起こったようです。学校に忍び込んで何かをした場合もあるでしょうし、学校とは別の場所で何か事件があったとも考えられます。学校で起きる事件としては試験問題の盗難、火事、監禁などが考えられます。

〝どこで〟を決めるには2回サイコロを振ります。最初のサイコロは因縁を生んだ事件の起こった〝場所〟を選び、2回目のサイコロは事件が起こった場所の〝状態〟を選び出します。

最初のサイコロ（場所）

1から5までは校内で起きた事件を対照にしています。

校内で起こる事件は大きく分けて授業中と休み時間、そして放課後に起きる事件の3種類に分類できます。〝いつ〟のチャートを使って、時間帯を決めると、イメージが湧いて来ると思います。授業中のトイレで起きる事件、休み時間の校庭で起こる事件、放課後の図書室で起こる事件……それぞれにイメージが違いますね？

教室で起こる事件は、主として生徒同士の間で起きます。教師と生徒の間で起こる事件はどちらかというと職員室か廊下で起こります。理科室や図書室で起こる事件は、人気のない時間帯である場合が多いでしょう。廊下や踊り場、トイレはどんな事件でも起きます。校庭や体育館は、部活動の舞台として登場することが多いでしょう。職員室その他は、ひとりから数人の生徒が呼び出され（あるいは忍び込んで）事件に遭うということになるでしょう。

6 校外

6が出たら校外の事件です。さらにサイコロを振って場所を特定しましょう。

1 自宅

自宅は学校に行きたくない生徒や、家自体に《怪異》（※）のあった場合に事件の場所となります。

※そう、《怪異》を生み出す因縁自体が別の《怪異》によって生み出されることもあり得ないことではないのです。たとえば地縛霊

2 通学路

通学路で起こる事件としては、交通事故、痴漢、誘拐、《怪異》との遭遇などが考えられます。

3 繁華街

ゲームセンターや商店などは事件の舞台としてポピュラー（？）な場所です。前者では恐喝、喧嘩など、後者では万引の発覚（濡れ衣を着せられたという場合もあり得ます）がよくあるところです。

4 公園あるいは河原、海岸

これらの場所は基本的にロマンティックな場所です。そのロマンティックな場所が忌まわしい場所になってしまったのはなぜでしょう？ ここで起こった事件を考えるときは〝なぜ〟に焦点を合わせると、すんなりとでき上がると思います。

5 雑木林あるいは森、山

これらの場所は人淋しい、何をしても誰にも見られないような場所です。このような場所で殺された人は、人知れず眠っているかも知れません。そのような場合、無念の思いが《怪異》を起こしても決して不思議なことではありません。

6 廃屋、廃病院、廃工場

これらの場所も5で挙げた場所と似たような性格を持っていますが、この場合には場所自体に因縁のある場合が少なくありません。なぜ捨てられてしまったのかを決めてみると、少々複雑になりますがそれだけに面白いシナリオの舞台になるかも知れません。

2回目のサイコロ（状態）

1 ひとりだけ

事件はその人しかいない時に起こったようです。ひとりしかいない状態で起こる事件としては、自殺、転落事故、《怪異》との遭遇などが考えられます。

2 ふたり

事件はふたりの人物がいた時に起こったようです。ふたりとも死んでしまった場合もあるでしょうし、片方が死んで片方は生き残ったという場合もあるでしょう。もしかしたら、片方がもう片方を殺してしまったのかも知れません。

3 数人

事件は3人から10人未満の人の見ている前で起こったようです。ふざけていたところに間違いが起こったのでしょうか。仲良しグループの中に裏切り者がいたのでしょうか。それとも数人ずつが喧嘩をしていたのでしょうか？

4 10人以上

5 クラス全員

6 人混みの中

4から6は、かなりの大人数が見ている前で事件が起こったことを示しています。これらの場合には、事件は正体不明の原因で起こったものである場合が多いでしょう。したがって、《怪異》との遭遇がもっともそれらしい事件となります。

「誰が」チャート

サイコロの目	性別	立場
1	男	新入生・転校生
2		体の弱い生徒
3		不良
4	女	卒業生
5		失恋した生徒
6		教師

〝誰が〟のチャート

〝誰が〟を決めるにはサイコロを2回振ります。最初のサイコロは性別を決めるためのサイコロで、1から3が出たら男、4から6が出たら女が事件に遭った人物ということになります。2回目のサイコロはその人物の立場を決めます。

2回目のサイコロ（立場）

1　新入生　転校生

事件は新入生や転校生の身にふりかかったようです。新入生　転校生に起こる事件としては、いじめ、しごき、恐喝などが考えられます。

2　体の弱い生徒

事件は体の弱い生徒の身にふりかかったようです。体の弱い生徒は学校に行きたくても行けなかったり、登校しても他の生徒と同じようには暮らせなかったりします。そのことが重荷となって苦しい思いをすることがあるのです。

3　不良

事件は不良の身にふりかかったようです。不良の周辺は事件で満ち満ちています。喧嘩、恐喝、シンナー、麻薬、無謀運転。果ては殺人まであり得ないことではありません。

4　卒業生

事件は卒業生の身にふりかかったようです。卒業生をめぐる事件としては、就職した会社の倒産、裏口入学の発覚、教師へのお礼参りなどが考えられます。

5　失恋した生徒

事件は失恋した生徒の身にふりかかったようです。失恋した生徒は何をするかわかりません。自殺、殺人、呪いの儀式などがポピュラーなところでしょうか。

6　教師

事件は教師の身にふりかかったようです。教師をめぐる事件としては校内暴力、不倫、公金横領　内申書をたてにとった恐喝　裏口入学などが考えられます。

〝なにを〟のチャート

〝なにを〟を決めるにはサイコロを1回だけ振ります。

1　自殺　心中した

事件の結果、その人は自殺に追い込まれてしまったようです。この場合、どうして自殺することになってしまったのかが重要です。〝なんのために〟のチャートを使って、自殺した理由を決めてください。

〝恨みを晴らすために〟が出た場合には、追い詰められて、復讐を誓いながら自殺したのだと考えられます（その誓いが因縁となって《怪異》を生み出したのです）。

〝注目を浴びたくて〟が出た場合、自殺者の霊は浮遊霊や地縛霊となって注目を浴びようとし続けているものと考えられます。自殺してまで注目を浴びたいと切望するようになったのか、それを考えるのも重要なことです。〝誰が〟のチャートや〝どこで〟のチャートの結果を参照して、注目を欲した理由を考えてください。

〝追い詰められて〟と〝すべてに絶望して〟は一般的なパターンです。この場合には自殺現場の周辺にネガティヴな澱みができます（澱みに入ってしまうと、理由もなく気が滅入る、苛立つなどの現象が起きます）。

〝なんとなく〟が出た場合には、死なれてしまった周囲の方に因縁が生じます。理由のわからない自殺によって、自殺者の両親、親友　恋人がおかしくなってしまったのです。

〝《怪異》にあって〟が出た場合には、《怪異》出現表を使うなどしてその人を自殺に追い込んだ《怪異》の正体を決めます。この場合などは、同じ場所で同じように自殺する事件が連続するパターンに考えてみるのも面白いでしょう。

2　失踪した

失踪の場合と自殺の場合は性質がかなり似ています。違いがあるとすると、失踪した人が《怪異》を起こす場合には、失踪した人にとどめを刺すことでシナリオが終ることになる点でしょうか。

失踪の場合も自殺の場合と同じように、失踪の原因を決める必要があります。考え方は基本的に自殺の場合と同じですが〝なんとなく〟失踪しても因縁話にはなりません（サイコロを振り直すことになるでしょう）。また〝注目を浴びたくて〟という場合には、注目を浴びたいという思いがその人を追い詰めていったのだと考えてください（注目を浴びるために失踪したのではなく、追い詰められて失踪したのです）。

3　殺人を犯した

この場合は、自殺とは反対のパターンです。

〝恨みを晴らすために〟が出た場合には、恨みを晴らすためのはずが別人を殺してしまった等、予定外の結果が因縁を生むものと考えられます。シナリオは、それらの不幸なでき事を蘇らせるものになるでしょう。

〝注目を浴びたくて〟が出た場合には、有名人が殺されたものと考えられます。誰もが知っているような事件を引用して、それらしく仕上げることが重要です。

〝追い詰められて〟が出た場合には、事件の目撃者が身代りになって警察に自首するなどの展開が考えられます。そして実際に殺人を犯した人物は良心の呵責に悩むのです。

〝すべてに絶望して〟が出た場合には、通り魔殺人が起こった可能性が考えられます。通り魔殺人を犯した犯人は、すべてに絶望した挙げ句、何かのきっかけで魔が差したのでしょう。魔が差した瞬間の描写がうまくできればシナリオは成功します。

〝なんとなく〟の殺人も通り魔的なイメージがありますが、絶望から殺人を犯した場合と違って強烈な因縁を生む原因にはならないでしょう。むしろ、殺された人の無念に注目するべきです。〝誰が〟のチャートを使って、殺された人物の性質を決めてください。

〝《怪異》にあって〟が出た場合には、邪悪な霊にとり憑かれた人が殺人を犯したものと考えられます。その人の性質から、その人物が幽霊に選ばれた理由を推測してください。無念さに付け込んだのか、邪悪さに付け込んだのか、何かしら理由が見つかるはずです。その理由が分かれば、幽霊の性質も自ずと決まって来るはずです。

4　放火した

放火は殺人の場合と同じように

「なにを」チャート

サイコロの目	事件の内容
1	自殺・心中した
2	失踪した
3	殺人を犯した
4	放火した
5	屈辱を与えた
6	絶縁した

放課後奇譚

考えれば良いのですが、無関係の人に被害が及びやすい点が異なります。また、放火する犯人はその時点で精神に異常を来している可能性が高いと考えられます。

5　屈辱を与えた

殺すまでいかなくても屈辱を与えれば良い……嫉妬の心が起こす事件がこれにあたります。

屈辱を受けた人物に、どのほど度の理由があったかは〝なんのために〟のチャートの結果から推測できます。〝恨みを晴らすために〟や〝追い詰められて〟が出た場合には、明確にその人を狙っての事件だったと考えられます。因縁は両者の邪悪な想いやそれを目撃した周囲の人々の反応が引き起こすことになります。

いっぽう〝注目を浴びたくて〟や〝すべての絶望して〟、〝なんとなく〟の場合には思い付いたのがその人だったというだけのことと考えられます。この場合には屈辱を受けた人の復讐心が因縁を起こすことになります。

〝《怪異》にあって〟の場合には、嫉妬心が《怪異》に付け入らせる隙を作ったものと考えるのが良いでしょう。

6　絶縁した

親友だった人物が別れてしまったことが因縁を生むというパターンです。裏切られたと思い込んだ片方が絶縁を申し入れるとか、ある種の誤解があったことが因縁の原因を作るものと考えられます。

絶縁が生んだ因縁が、《怪異》をともなう事件に発展する場合は、再会がきっかけになる場合がほとんどでしょう。絶縁した両者の子供や恋人が出会って事件になることも十分に考えられる話です。そうした出会いが因縁を蘇らせ、《怪異》を発生させるのです。

「なんのために」チャート

サイコロの目	動機
1	恨みを晴らすために
2	注目を浴びたくて
3	追い詰められて
4	すべてに絶望して
5	なんとなく
6	《怪異》にあって

〝なんのために〟のチャート

〝なんのために〟を決めるためにはサイコロを1回だけ振ります。〝なんのために〟の使い方については〝なにを〟のチャートの解説の中でも詳しく書いてあります。

1　恨みを晴らすために

恨みが引き起こす《怪異》は、破壊的な内容の物が多くなります。肉体的、精神的に危害を加えるような《怪異》を登場させてください。

2　注目を浴びたくて

注目を浴びたくて起こした事件は、成仏できずに浮遊する霊魂を登場させます。

死んでもなお、注目を欲して《怪異》を起こし続けるのです。

この理由から発生する《怪異》は、騒がしく派手なものになります。

3　追い詰められて

追い詰められて起こした事件は、同じように追い詰められた人を助けるような《怪異》を起こしたり、あるいは幸せな人を追い詰めようとするような《怪異》を起こしたりするでしょう。自殺者の霊が《怪異》を起こす場合には、狙った獲物を自殺に追い込むように《怪異》を起こすのです。

4　すべてに絶望して

絶望が起こした事件は、成仏したいと願いながら、できずにいる悲壮な幽霊を登場させることになるでしょう。

成仏できない理由は、たとえばきちんと埋葬されていなかったりすることにある場合が多いようです。このパターンから発生する《怪異》は、寒々としたイメージのものにすると良いでしょう。騒がしいものよりは、思わず黙ってしまうような《怪異》が好ましいと言えます。

5　なんとなく

さしたる理由もなしに起こされた事件は、事件に巻き込まれた周囲から因縁が発生します。事件に巻き込まれた人物を特定するために、新たに〝誰が〟のチャートを使ってみてください。

6　《怪異》にあって

《怪異》が引き起こした事件の場合は、かなり複雑な背景から事件が発生したことを覚悟しなくてはなりません。

《怪異》の種類を決めるには、各所で説明された項目をよく読んで、必要以上にシナリオが複雑にならないように注意しながら決定します。

「どのようにして」チャート

サイコロの目	方法
1	用意周到に
2	争いの最中に
3	人から頼まれて
4	不慮の事故で
5	あることをきっかけにして
6	我を忘れて

〝どのようにして〟のチャート

〝どのようにして〟を決めるにはサイコロを1回だけ振ります。

1　用意周到に

〝用意周到に〟に実行された事件は、それだけ強烈な因縁を残します。後悔の色はほとんど含まれず、黒々とした怨念が刻まれることになります。《怪異》を起こす際にも、強烈な憎悪を感じさせるように狙ってください。

2　争いの最中に

〝争いの最中に〟起こった事件は、関係者が我を忘れている最中に起こった事件であると考えられます。この場合には怨念も残りますが、そこには多少なりとも後悔の色が添えられるはずです。自分のことを責めるまでには至らないにしても、すべてを相手のせいにはできない。そんな思いが犯人を苦しめます。

3　人から頼まれて

〝人から頼まれて〟起こした事件の場合、実際に手を汚した犯人は強い後悔の念に苛まれ、それを圧し殺そうとしながら生きていくことになります。その苦しさが《怪異》を呼び寄せるのです。

4　不慮の事故で

〝不慮の事故〟のために起こった事件は、事件の起こった後の経過に注目します。事故で失われたものは何だったのでしょう？　そこから《怪異》の内容が決まってきます。

5　あることをきっかけにして

何か特別なことが起きて事件に発展した、というパターンです。この場合、怨念も後悔も残りません。残るのは強烈なショックと、それによる後遺症です。逆に言えば、決して忘れることのできないような事件を考案する必要があるわけです。

6　我を忘れて

〝争いの最中に〟と似ていますが、この場合には相手にはその人と争う意思はなかったと考えられます。ですから、ここでは後悔の念が非常に強く残ることになります。

因縁話作成の例

さて、実際に因縁話を作ってみましょう。サイコロを振って、各チャートを参照すると、次のような結果が出ました。

いつ 数年前の放課後
どこで 廊下または踊り場、トイレ。クラス全員の見ている前で
誰が 体の弱い男子生徒が
なにを 殺人を犯した
なんのために 注目を浴びたくて
どのようにして 争いの最中に

〝どこで〟だけがしっくり来ませんが、他はほぼ完璧です。この結果から想像できる話は、次のようになります。

体の弱い生徒が久しぶりに学校に来たところ、何かの理由でからかわれ、怒った彼は喧嘩を仕掛けました。おそらく、体の弱いお前相手じゃ喧嘩もできない、というようなことを言われたのでしょう。彼は喧嘩ぐらいできる、とばかりに飛びかかっていきました。そして、相手を殺してしまったのです。階段の上から突き落したか何か、そんなことがあったに違いありません。

この話が蘇る理由として考えられるのは、そのときと同じような事件が起きたときに違いありません。

シナリオはPCの同級生で体の弱い人物が久しぶりに学校にやってきたところから始まります。

横柄で粗野な同級生が仲間たちと一緒になって、彼のことを馬鹿にします（男のくせになまっちろい奴」とでも言うわけです）。彼は黙って耐えますが、その日の放課後、彼のことを馬鹿にしたひとりが階段から転げ落ちて死んでしまいます。目撃者の話を聞くと、体の弱い彼が突き落したというのですが、彼にはしっかりとしたアリバイがあるのです（できれば事件と同じ時刻にPCと一緒にいさせるのが良いでしょう）。

仲間を殺されたと思い込んだ連中は、体の弱い彼を痛めつけようと思い立ちます。しかし、その時こそ、数年前の事件で生まれた〈怪異〉が体の弱い彼を助けるために姿を現すのです。PCたちは過去の事件を調べ、真相を知ってシナリオは終ります。

どうですか、それほど難しくないでしょう。もうひとつぐらい例を挙げましょうか。

いつ 数年前の朝
どこで 校庭また体育館。ふたり
誰が 不良の男子生徒
なにを 絶縁した
なんのために 〈怪異〉にあって
どのようにして 我を忘れて

これはちょっと難しいですね。〝〈怪異〉にあって〟が鍵になりそうなので、〈怪異〉出現表を使ってみましょう。「ポスターが破れ、そこから鮮血が流れ出す」が出ました。よし、こんな風に考えてみましょうか。

この2人の不良は親友でした（絶縁して因縁が生まれるからには、親しくなければなりません）。

彼らが朝早く学校に来なければならないのには理由がありました。それは昨晩見た〈怪異〉のせいです。彼らはひとりの家に集まって酒などを飲みながら女の話をしていたのですが、ある女性のことが話題になった瞬間、壁に貼ってあったポスターが破れて血が流れ出したのです。

ふたりには思い当たることがありました。数日前に校庭の隅でひとりの女生徒に乱暴を働いたのです。ポスターが破れたのは、まさにその女生徒の話をしていた瞬間でした。

気味が悪くなって、ふたりは翌朝早く、問題の場所に出かけてみました。すると、そこで彼女が首を吊って死んでいるのが見つかりました。ふたりはお前が悪い、お前が悪いと言い合い、縁を切ることになります。事件は真相が明らかになることもなく、ふたりは無事に卒業します。

それから数年後（つまり現在）、問題の不良の弟がふたりそろって学校に入学してきます。

片方の弟は筋金入りの不良なのですが、片方の弟はむしろ秀才タイプでした。不良の方は、兄貴から事件のことを聞かされていました。そして、そのことをネタに秀才を脅かすことを思い付きます。秀才は不良の手助けをして悪事に手を染めなくてはならなくなってしまうのです。

PCたちは秀才の変化に気付き、何か悩み事があるのではないか、と心配してみますが、秀才は何も教えてくれません。そこでこっそり後を付けてみると、秀才は不良に一矢報いるべく、兄たちが死に追い込んだ女性の霊に助けを求めようと儀式を始めるのです。

……ちょっと複雑すぎるかも知れませんね。参加するプレイヤーの性質によっては、別のシナリオを用意する方が良いかも知れません。

ここで取り上げたふたつの例は、いずれも20分ほどで仕上げたものです。馴れない人でも、友だちと相談しながら練習すれば自然とやり方がわかってくると思います。いちどコツがわかればどんどんシナリオを作ることができると思います。

演出法

〝こわい話〟をするにあたって大切なことは〝真実味〟と〝意外性〟の2点に絞られます。つまり、シナリオや演出に〝真実味〟と〝意外性〟があれば、「放課後奇譚」のプレイは成功するわけです。

〝真実味〟のある演出をするためには、〝光景が目に浮かぶ〟ように情景を説明するのがいちばんです。実際に行ったことのある場所を舞台に使えば、かなり詳しく説明ができるはずです。特に天気の様子の描写を加えるのは効果があります。

「雨が何日も降り続いた後だったんで、地面はすっかりぬかるんでいる。気を付けないと足が滑べってしまいそうだ。注意深く進んでいると、ふと足元に……」

描写が詳しくなると、次第にプレイヤーは想像の世界に没頭できるようになります。〝光景が目に浮かぶ〟からです。こうなってくれば、もう、物語は作り話ではなくなります。

〝意外性〟のある演出は、驚きのある演出と言い替えても良いでしょう。来るぞ来るぞと思わせておいて、予想以上のでき事が起こるパターンが最高です。

来るぞ来るぞと思わせるためには、あるほど度こけおどし的な〈怪異〉を散りばめる方法が簡単です。説明しようと思えば説明できるけど、なんとなく偶然とは言いたくないような、そんな雰囲気の事件を繰り返し起こすのです。そうすれば、来るぞ来るぞを演出することができます。

予想以上のでき事を起こすには、最初に考えたでき事のスケールを大きくしてやるのが手っとり早い方法です。恐ろしい顔の幽霊を出そうとしていたのなら、服装や現れ方も恐ろしくしてみます。いちど倒したと思った化物が再び出て来るのも良いでしょう。

あんまりしつこくすると怪談というよりはホラーになってしまいますが、ちょっと過剰なぐらいの気持ちで作る方がプレイヤーはノリやすいものです。

おわりに

季節外れの怪談ものRPGでしたが、いかがでしたか？ TRPGはもうやりつくしたと思ってる人にも、TRPGは初めてという人でも同じように楽しめるゲームを、と狙ったのですがうまくいったでしょうか。

ご覧のとおり「放課後奇譚」はこれで完結してしまうものではありません。〈怪異〉のネタ、演出のためのアイデアなど、紹介すべきことは沢山残されています。これらについてはログアウト本誌でも、おりを見て補充していく予定でいます。夏までには単行本化も狙っていますので、応援してくださいね！

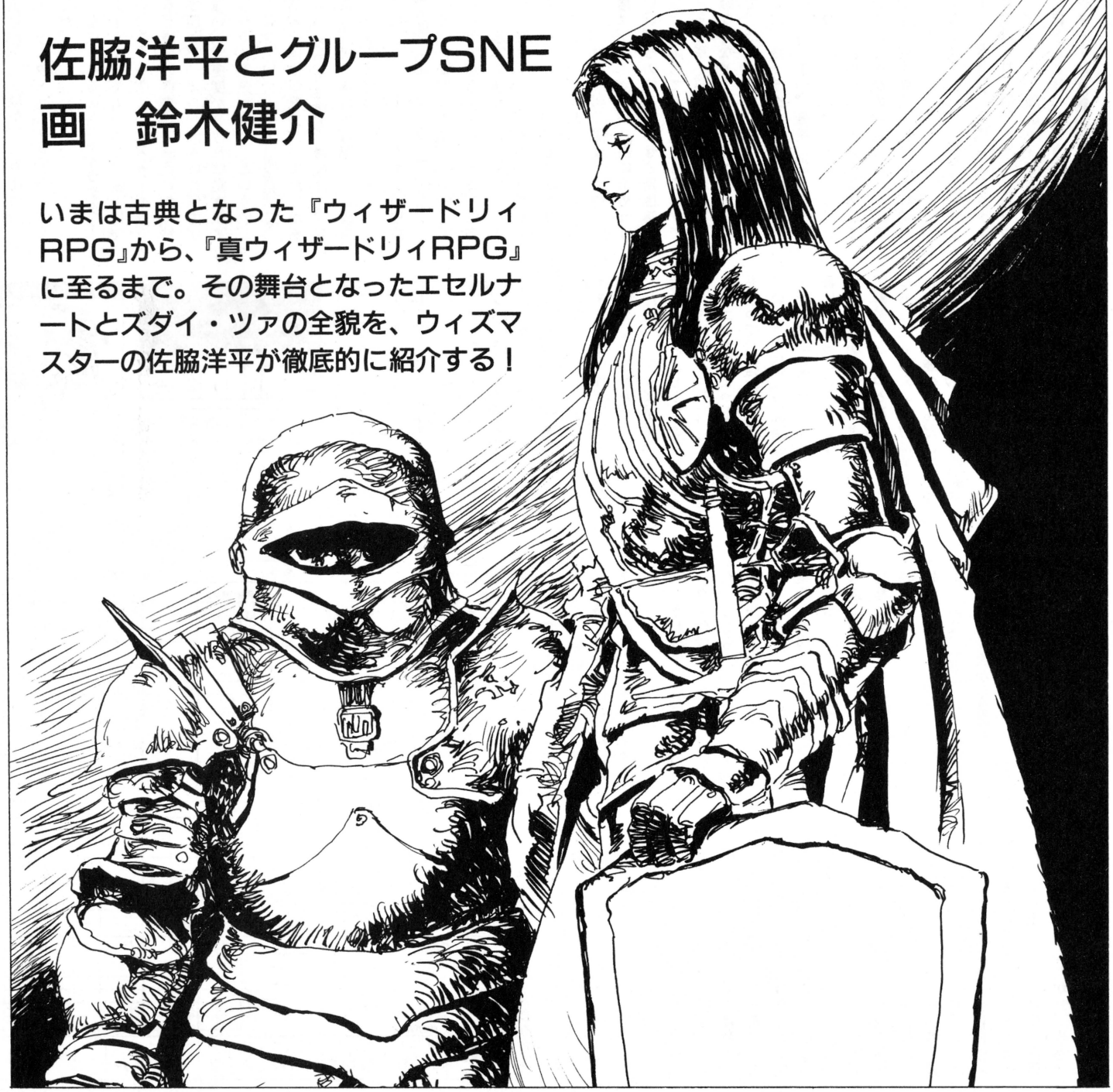
（放課後奇譚　おわり）

真ウィザードリィRPGワールドガイド

ズダイ・ツァ

佐脇洋平とグループSNE
画　鈴木健介

いまは古典となった『ウィザードリィRPG』から、『真ウィザードリィRPG』に至るまで。その舞台となったエセルナートとズダイ・ツァの全貌を、ウィズマスターの佐脇洋平が徹底的に紹介する！



みんな、真ウィザードリィRPG知ってる？　もちろん知ってるよね。えっ！　知らないって？　そりゃたいへんだ。さっそく勉強してもらわなくっちゃ。まずは、真ウィザードリィRPG（略して真ウィズ）ってのがどんなRPGなのかを頭に入れてもらって、お気に召してもらえれば（そうなってほしいもんだ）本物を買ってもらえばいいだろう。もう真ウィズのエキスパートだっていう人は、復習する意味でざっと読み進んでもらえばOK。ご案内は、ウィザードリィひと筋30年の中年ゲーマー、佐脇洋平。よろしく。

最初に、キャラクターについてお話ししようか。なんたって、真ウィザードリィRPG（ロールプレイングゲーム）ってぐらいだから、ロール（役割）をプレイする（演じる）ためのキャラクターが必要だよね。コンピューター版のウィザードリィでも、最初にキャラクターを作るでしょ？（あ、いまではコンピューターだけじゃなく、いろんな家庭用ゲーム機でウィザードリィが楽しめるようになってる。まだウィザードリィを遊んだことがない、なんて人がもしいたら、いちどプレイしてみよう！）コンピューター版では、1グループ（パーティー）で行動する6人のキャラクターを作ってからゲームをはじめるわけだけど（あらかじめ用意されてるキャラクターを使う人はともかくとして）、テーブルトークRPGでは、基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを演じることになる（集まったプレイヤーと同じ人数のキャラクターが、ひとつのパーティーを組むわけ）。だから、最初に作るキャラクターもひとりだけってことだ。

なにはともあれ、キャラクター・シートを見てもらおう。左上に書いてあるのが、キャラクターの能力を6種類の要素に数値化した『特性値』だ。体力が大きければ力が強い、敏捷度が高ければ動きがすばやくて手先が器用、という感じになっている（知恵は魔術師呪文、信仰心は僧侶呪文とつながりがある）。どの特性値も、最低は3、最高は18で、高ければ高いほど優秀ということだ。

特性値は、キャラクターの種族（人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットなどの種族の中から、プレイヤーが自由に選択する）に応じて基本の値が決まっていて、それに何ポイントかの特性値ポイント（サイコロで決まる）を割りふることで定められる。

次に中央の列。種族、性別、性格はプレイヤーが自由に決めればいい。その組み合わせと特性値の高さに応じて、選択することができる職業（戦士、僧侶、魔術師、盗賊などなど）がいくつか決まるので、その中からひとつ選んでもらえば、キャラクター作成の主要部分はおしまい。職業に応じたサイコロをふってHP（ヒットポイント）を決めたり、呪文を習得しているかどうかの判定をしたりするのは、何も考える必要のない流れ作業だ。

真ウィズの前身である〝ウィザードリィRPG〟では、キャラクター作成はこれでおしまい。つまり、コンピューター版のウィザードリィとほとんど同じということだ。プレイヤーが自発的に決めるのは、種族、性別、性格、特性値ポイントの割りふりと、職業の5点。選択肢は少ないし、演じたい職業さえ決まっていれば、ほとんど悩む必要のない作業だ。

ただし、ウィズが真ウィズに進化したとき、もうひとつ新たな要素が付け加えられた。それが技能。サイコロで決まった技能ポイントを使って、『強打』『魔法強化』『二刀流』『飛行』『方向感覚』『プレス』『暗視』なんていう特殊能力を身につけることができるんだ。

このおかげで、キャラクターの戦闘能力がぐっと高まったことになる（技能以外の能力は前と同じだから、技能のぶんだけ強くなったわけだ）。しかも、生の技能ポイントを使って生き返りやテレポートのような奇跡を起こすこともできるので、低いレベルのうちから派手な戦闘を楽しむことができるんだ。

技能を選んだら、あとは副特性値や命中率を書きこんで（特性値と技能で自動的に決まる）、所持金で装備を買いととのえたらキャラクターは完成。冒険の準備はOKだ。

というわけで、真ウィズのキャラクター作成システムはだいたいわかってもらえたかな？　プレイヤーが決めるのは、

・種族（人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットなど）
・性別（男と女）
・性格（善良、中立、邪悪）
・特性値ポイントの割りふり
・職業（戦士、僧侶、魔術師、盗賊、司教、君主、侍、忍者）
・技能（技能表から選択）

の6要素。このうち、特性値ポイントと技能ポイントの数値は、サイコロによってランダムに決まる。

この他にサイコロで決まるのは、

・ヒットポイント
・出自
・最初の所持金
・習得している呪文

の4点。それ以外の要素は、すべて他の要素との関係で自動的に決まったり、最初から一定の数字だったりするものばかりだ（言語は技能の一種という扱いになっている）。

どう、簡単だよね？　コンピューター版を知ってる人にとってみれば、おなじみの作業に技能なんかを付け加えるだけだから、特に難しいことは何もないはず。ま、コンピューター版のウィザードリィをほぼそのままテーブルトーク化したウィザードリィRPGの発展型が真ウィズなんだから、当然と言えば当然のことだよね。

ズダイ・ツァ

じゃあ、キャラクターのことがわかってもらえたところで、戦闘システムについても簡単に触れておこう。キャラクターが作れて、戦闘ができれば、真ウィズのルール的な部分はだいたい終わったようなものだからね（ルールと同じぐらい重要な『世界』については、この後でじっくりと説明していくことになる）。

真ウィズの戦闘は、さすがに、コンピューター版のようにリターンキー（Aボタン?）を連打していれば終わってしまうような簡単なものじゃない。『タクティカル戦闘』と言って、戦場を表わす小さな盤の上で、キャラクターのコマを動かしながら解決していくんだ。たとえば、キャラクターたちが小さな部屋でモンスターと出会ったら、こんな感じになる。

○盗○○
○○○○
○○○○
○戦○○
○○○魔

この図を見れば、部屋の大きさは5マス×5マス（1マスは1・5メートル四方）、モンスター（レッサー・デーモンということにしておこう）が戦士と接触しており、戦士の背後には魔術師、部屋の隅に盗賊、モンスターの横に侍がいることがわかってもらえると思う。

戦闘は、敏捷度の高い順番に、ひとりずつ行動を行なって進めていく。敏捷度が最大なのは盗賊だったので、まず盗賊から行動開始だ。

盗賊は、手にしていた弓でモンスターに矢を射かけた。これがうまく命中するかどうかは、キャラクターの経験レベルや特性値、技能、攻撃目標のAC（防具の能力）などによって決まる『命中率』以下の数値を、100面体サイコロで出せるかどうかによって判定することになる。攻撃者のレベルや特性値が高ければ命中しやすいし、目標のACが優秀（数値が低い）であれば、命中率は下がることになるわけだ。

この場合、命中率を計算すると45パーセントということになった。サイコロをふり、出た目は37。命中！　敵に与えるダメージは、武器に応じて決まっているので（ジャイアント・ボウなら6面体サイコロ2個の出目＋1）、これまたサイコロをふって求める。10発の命中だ。

こう書くと複雑そうに思えるかもしれないが、実際にやっていることと言えば、盗賊キャラクターを演じているプレイヤーがサイコロを2回ふっただけ。会話としては、こんなものだ。

「敏捷度17で、弓で攻撃する……（ころころ）出目37……AC-4まで命中だね」
「ん、当たったよ」
「ダメージは……（ころころ）10発だ」
「ほい。まだまだ元気。次は、魔術師の行動だね……」

魔術師は、相手モンスターが何かよくわからないので（ウィザードリィ世界ではよくあることだよね?）、習得している最強の攻撃呪文ツァリクをぶつけてみたけれど、残念ながらレッサー・デーモンにスペルセービングされてしまい、まったく効果なし。逆に、レッサー・デーモンの反撃で、戦士と魔術師はマハリトのダメージを受けてしまった。

次は侍の順番だ。長い槍を手にして、思いきり突撃していく。この場合、自分の防御は不利になるかわりに、攻撃が致命的なダメージを与える確率がぐっと増すことになっている。

「よーし、ハルバードで突撃。出目は……18、57、50。クリティカルが1回と、AC-1、AC-3まで命中」
「1回はずれ」
「ダメージは……合計して34発」
「うっ……なんとか生きてる」

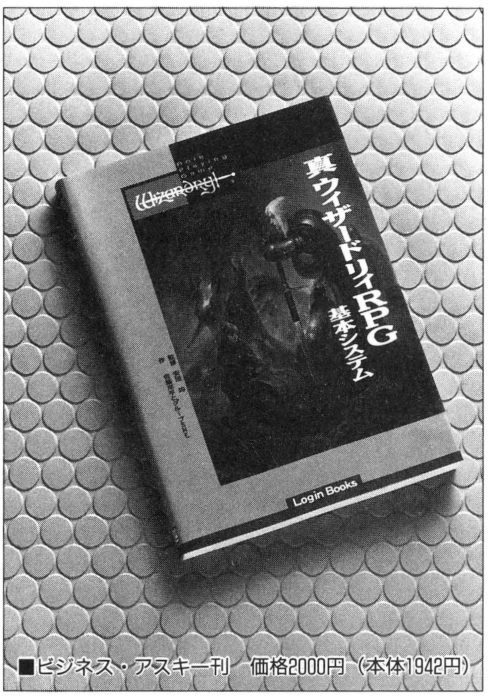
最後に戦士がとどめを刺して、わずか1巡のあいだにレッサー・デーモンは昇天ということになった。7レベルのパーティー（今回は僧侶が不在だけれど）にレッサー・デーモンが1匹では、これはまあ仕方のないところだろう。

こんな感じで戦闘を行なって、キャラクターはモンスターを倒し、経験点を獲得することになる。経験点が一定の点数になれば、キャラクターのレベルが上昇し、特性値や技能、呪文が強化されることになる（そのぶん、遭遇するモンスターも強化されることになるけれど……）。

テーブルトークRPGの醍醐味は戦闘だけにあるわけではないけれど、戦闘だって充分に楽しいぞ、というのが真ウィズの基本コンセプト。任務がどうであれ、強力なキャラクターが恐ろしいモンスターとばきばき戦っていく、それが真ウィズの中心的なプレイスタイルということだ。何も考えずに近くの迷宮に飛びこむ、それが真ウィズの第一歩ということかな。

さて、ルールの基本がわかってもらえたところで、いますぐ手に入る真ウィザードリィたちを紹介してみよう。

真ウィザードリィRPG基本システム



■ビジネス・アスキー刊　価格2000円（本体1942円）

まずは、すべてを統べるルールがなければ話にならないだろう。どんなRPGでも、ルールなしには始めることはできない。

というわけで、この1冊を買ってもらおう。つくりはいたってオーソドックス。まずはキャラクター作成のルールが30ページほどあり、次に戦闘のやりかた（20ページ）、魔法の唱えかた（30ページ）、武器防具の揃えかた（10ページ）という順番で話が進められていく。かなり充実した世界の解説（エセルナートの主要都市のデータが載っている）が30ページほど続いたあと、40ページかけてモンスター100匹のデータを紹介。まとめのようなものが10ページほどあって、これで基本のルールはおしまいだ。うれしいことに、そのあとシナリオが3本、いずれもかなりのボリュームを持つものばかりだ。当然、対象キャラクターのレベルが低いものから順番に、話の作りも徐々に複雑になっていくという趣向になっている。

最後に、これさえあれば基本システムの本文はほとんど必要ないというチャート集。キャラクター作成から戦闘、魔法、アイテム、モンスターにいたるまで、データ的な部分がすべてまとめられている。いったんルールを覚えてしまえば、もはや巻末の30ページさえあれば充分なぐらいだ。

これだけのものが揃っているのだから、真ウィズをプレイするには、基本システムさえあれば他のものはまったく必要ない。いわゆるサプリメント的なものはなくてもOKという、自分で自分の首を締めるような一冊に仕上がっている。

なお、基本システムについては現在、改訂新版が作成されつつあるという情報が……。システム的にはほとんど追加や変更はないけれど、世界設定の部分でズダイ・ツァに関する記述が追加され、シナリオも新しいものにされるらしいので、現行の基本システムを持っている人は、愛蔵版として買ってもらってもいいかも？

シナリオ集①　終末の魔剣

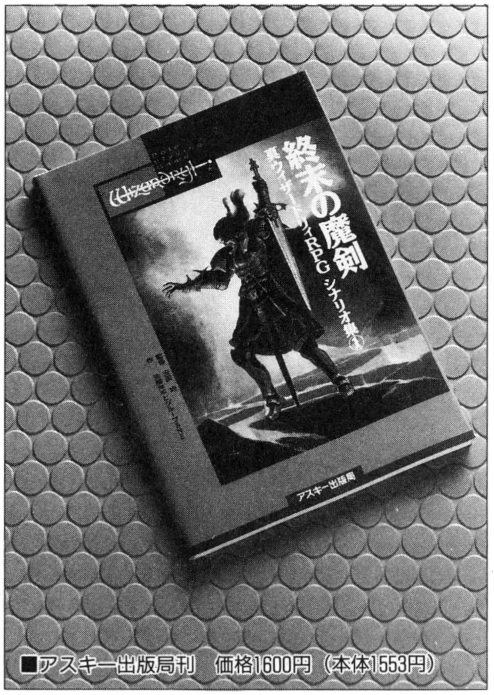
『真ウィズをプレイするには、基本システムさえあれば他のものはまったく必要ない。いわゆるサプリメント的なものはなくてもOK』と言い放った舌の根も乾かないうちに、シナリオ集の登場だ。もちろん、真ウィズをプレイするだけなら基本システムが必要充分なわけだが、より深みのあるプレイを楽しみたいという向きは、このキャンペーン・シナリオを使っていただきたい（く、苦しい）。

北部同盟／ノーム連合軍によるリルガミン解放から数年の時が流れ（ということになっているけれど、もっと早くしておけばよかったと後悔している作者であった。近いうちに歴史の改竄が行なわれるかもしれない……いや、いま改竄しちゃえ）。

北部同盟／ノーム連合軍によるリルガミン解放から数か月が過ぎ、人々の暮らしはようやく落ちつきを見せつつあった。町は急ピッチで復興され、商売もかつての活気を取り戻そうとしている。そんなリルガミンに、ひとつの新興宗教が誕生した。教祖ヤース・キリマヤン率いる『新世界理想教』だ。腐りきった世界を地獄の劫火で焼きつくし、その後に理想世界を誕生させようという教義を持つ宗教が、戦後の開放感に受かれる人々に受けいれられるはずがない。はずがないのに、恐ろしいほどの勢いで信者を増やしつつあるとの報告が、マウダ王のもとに届けられた。なにか裏があるにちがいない、そう直感したマウダは、PCたちに命じて教団の内部調査を行なわせた。巨大な剣をふるい、行く先々の村で熱狂的に迎えられるヤースは、果たしてどんな野望を胸に秘めているのか？　うつろな表情でヤースを讃える信者たちは、麻薬か何かの影響を受けているのか？　ヤースが肌身離さずに持っているグレートソードには、どんな隠された秘密があるのか？　謎めいた教団の義務を果たしつつ、PCたちは事件の核心に迫っていく……。

という導入ではじまる『終末の魔剣』は、長期キャンペーンに耐える連続キャンペーンになっている。真ウィズを始めたばかりの初心マスターにも管理できるように懇切丁寧に書かれた本書を使えば、誰もがキャンペーンを楽しむことができるだろう。

リプレイ集①　地獄の狂宴



■アスキー出版局刊　価格1600円（本体1553円）

RPGにとって、リプレイというのはかなり重要な意味を持つものである。そのRPGがどのような雰囲気でプレイされているかを直截的に伝えることができるだけに、ゲームの方向性を決めてしまうだけの影響力を持っているのだ。

というわけで、真ウィズのゲームの雰囲気を伝え、真ウィズの方向性を定める1作、『持続の饗宴』じゃなかった、『地獄の狂宴』である。

作者はご存知高井信。小説なら何冊も書いたことがあるけれど、RPGのマスターをするのは後にも先にもこれが初めて、そもそもプレイヤーだってそんなに数多くこなしたわけじゃないぞ、という初心者だ。

本書には、その初心者が、真ウィザードリィRPG基本システムだけを参考に、誰の助けも借りずに行なった最初の数回のプレイの様子が生き生きと描かれている。さすが人生経験豊富な高井マスター、とても初心者とは思えないみごとなマスタリングでゲームを進めていく。

PCたちがたむろしている酒場に転がり込んできた、ひとりの血まみれのドワーフ。彼は「ノ、ノームにやられた」と言い残して、息

ズダイ・ツァ

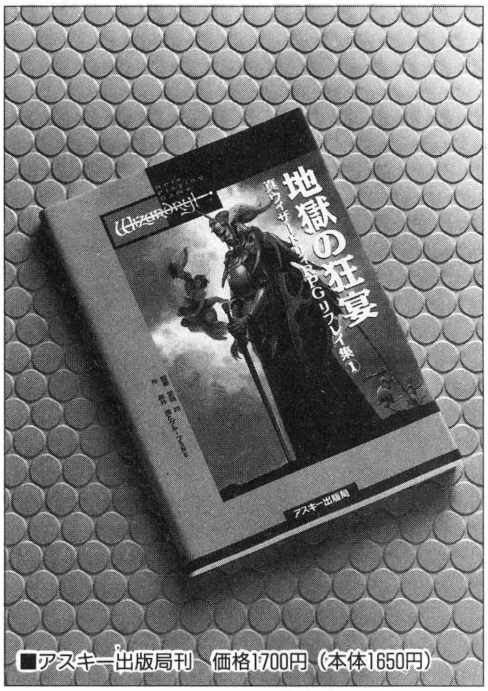
絶える。PCたちは、ドワーフの知りあいである酒場のマスターの依頼により、ドワーフが住んでいるルードという村の調査に向かう。なんでも、ここ一週間ほど、ルードからの客足が途絶えているというのだ。

PCたちは、妙に弱い敵を倒しつつ、事件の核心に迫っていく。濃い霧にとざされた洞窟の奥で、PCを待ち受けているものは……。

などと書いてみたところで、このリプレイの本質を表現することはとてもできないだろう。なにはともあれ、高井マスターとプレイヤーたちとの、緊張感に満ちたやりとりを楽しんでもらうのが一番。

ついでながら、本書にはシステム面から見た解説が佐脇により書かれている。初心者のマスターが迷いやすい部分が懇切丁寧に（堅苦しく押し付けがましく）書かれているので、迷えるマスターは参考にしていただきたい。

なにはともあれ、マスターもプレイヤーも楽しむこと。それがRPGの唯一絶対の真実だと再確認できる一冊だ。



■アスキー出版局刊　価格1700円（本体1650円）

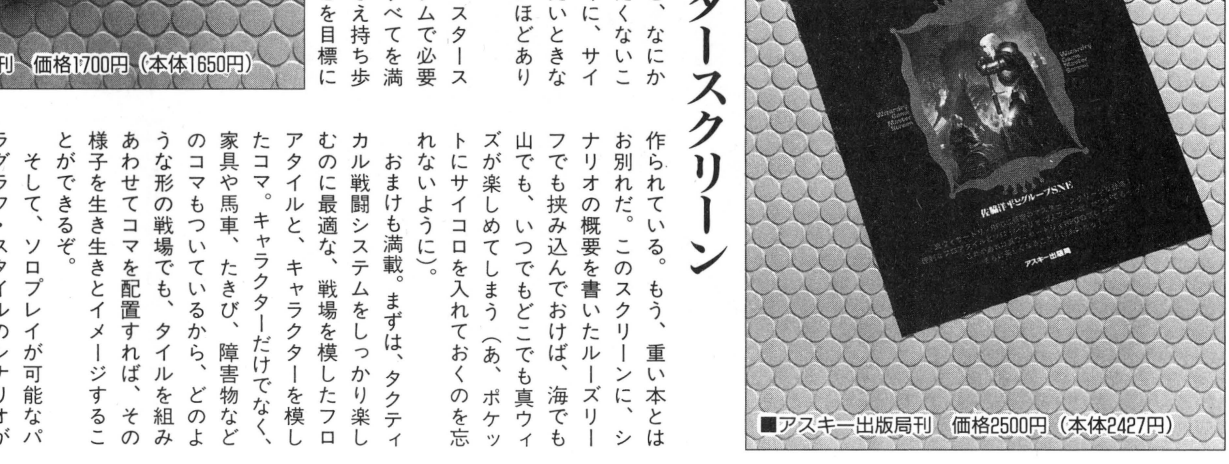
ゲームマスタースクリーン

マスターをしていると、なにかとプレイヤーに見られたくないことがでてくるもの。とくに、サイコロの出目をごまかしたいときなど、マスタースクリーンほどありがたい存在はない。

しかも、真ウィズのマスタースクリーンは、基本システムで必要とされるデータのほぼすべてを満載し、このスクリーンさえ持ち歩けばゲームができることを目標に作られている。もう、重い本とはお別れだ。このスクリーンに、シナリオの概要を書いたルーズリーフでも挟み込んでおけば、海でも山でも、いつでもどこでも真ウィズが楽しめてしまう（あ、ポケットにサイコロを入れておくのを忘れないように）。

おまけも満載。まずは、タクティカル戦闘システムをしっかり楽しむのに最適な、戦場を模したフロアタイルと、キャラクターを模したコマ。キャラクターだけでなく、家具や馬車、たきび、障害物などのコマもついているから、どのような形の戦場でも、タイルを組みあわせてコマを配置すれば、その様子を生き生きとイメージすることができるぞ。

そして、ソロプレイが可能なパラグラフ・スタイルのシナリオが1本。さっそくとばかりにフロアタイルを活用すれば、息の抜けない厳しい戦闘を堪能できるだろう。うーむ、もしかして、スクリーンの方がおまけかも……。



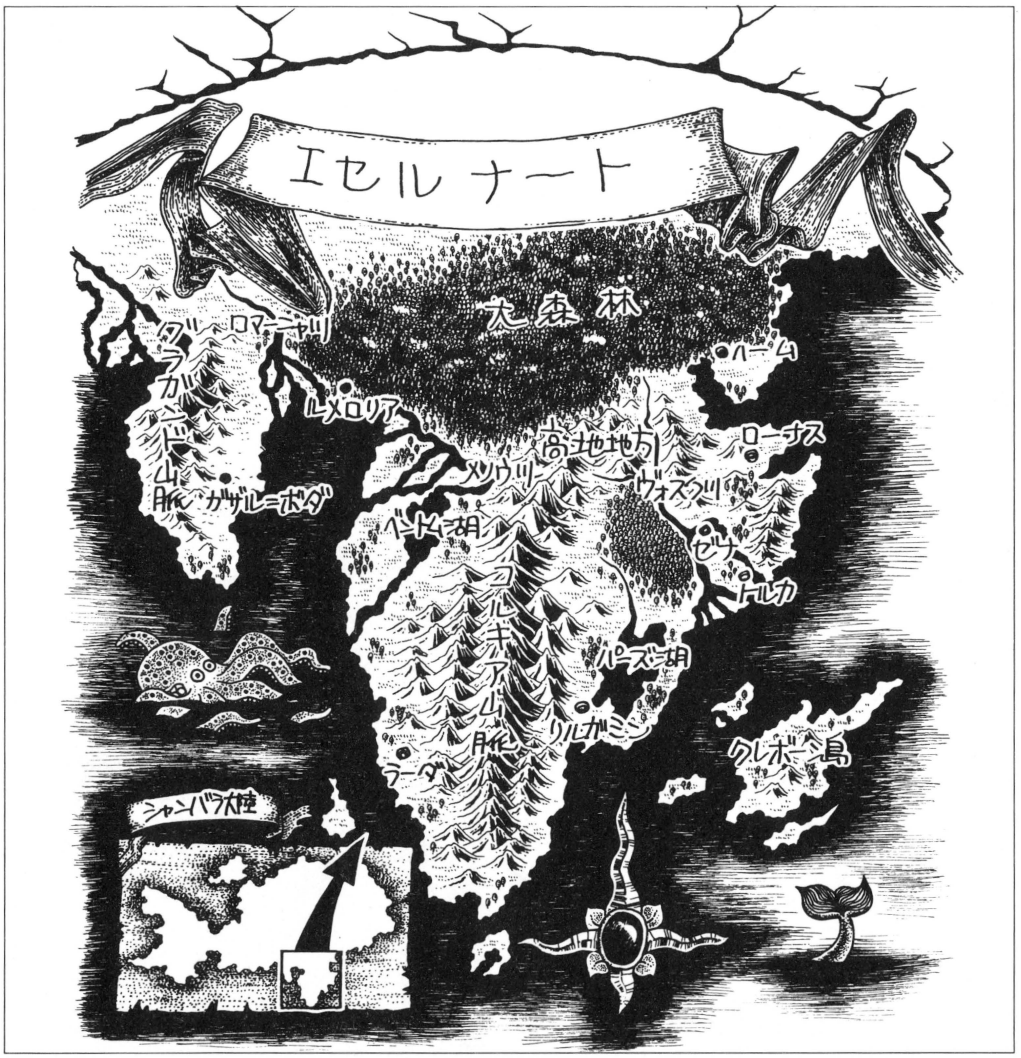
■アスキー出版局刊　価格2500円（本体2427円）

冒険の舞台〜エセルナート

真ウィザードリィRPGでは、冒険の舞台として、ふたつの大きな世界を準備している。ひとつはエセルナート、もうひとつはズダイ・ツァだ。エセルナートは典型的なファンタジー世界であり、リルガミンをはじめとするいくつもの都市国家が存在する。そこには平凡な市民たちが暮らしており、すくなくとも都市の境界線の中は一定の秩序に支配されている。オーソドックスなスタイルのRPGを楽しみたければ、まずはエセルナートからスタートするのがいいだろう。

一方、ズダイ・ツァは人間がほとんど存在しない未開の地だ。そこは、一獲千金を夢見る冒険者や、平和や安定といったものを好まない開拓者、生命の危険を心から楽しむことができる者たちの世界なのだ。ズダイ・ツァに足を踏みいれた冒険者は、絶え間なく襲ってくる危険と引き換えに、大いなる富と名声を得る可能性を手にすることができるだろう。

では、まずエセルナートについて、詳しく説明してみよう。



エセルナートの地理

エセルナートは、シャンバラ大陸の南部に位置する大きな半島である。エセルナート北部には『魔剣戦争』で生じた魔土（そこに足を踏みいれた者は、数時間のうちに息絶えると言われている）が広がっており、大陸の他の地域との往来はほとんど不可能になっている。つまり、インドほどの大きさの半島エセルナートは、ほぼ完全な陸の孤島になっているのだ。海も沿岸近くは魔土の瘴気に冒され、遠洋は不規則で強い海流のため航行に適さず、海上交通もほぼ閉ざされた状態にある。

どうしてこのように閉ざされた世界が誕生したのか、まずは『魔剣戦争』について語らざるをえないだろう。

魔剣戦争

シャンバラ大陸は、かつては強大な人類の帝国が全土を支配していた。しかし、『魔』にとりつかれた帝国はゆるやかに崩壊し、かわってエルフやドワーフの王国が誕生した。

人類の旧帝国の残党は、ヒノモトと呼ばれる島国で、軍事力のみを発達させた軍事国家を築き上げた。そしてヒノモトは、ふたたび大陸制覇の野望を抱いて、エルフ王国に襲いかかったのだ。

エルフたちは優れた魔法の力により、押しよせてくるヒノモト軍を撃退することに一度は成功した。しかし、強大なヒノモト軍はドワーフの一部と手を結び、さらに大規模な侵攻を開始。エルフ王国は大森林の中に封じこまれてしまった。

首都陥落を目前にしたエルフ王国が、最後の切り札として使用したのが、旧帝国の遺跡で発見された究極兵器『終末の魔剣』だった。だが、魔剣の威力は、エルフたちの予想をはるかに上回るものだった。魔剣のひとふりによって、幅200キロ、長さ800キロに及ぶ広大な地域が、文字どおり蒸発してしまったのだ！　この大破壊により、大陸に侵攻してきたヒノモト軍は一瞬で消滅、同時に、エルフ王国も崩壊した。大破壊によって引き起こされた激しい嵐は、いつ果てるともなく吹きあれ、豊かな穀倉地帯であったエセルナートの人口は、最盛期の10分の1にまで減少してしまった。

復興

外界から孤立し、人口が激減したエセルナートだが、すべての人々が死滅したわけではなかった。生き残った人々は、魔土の瘴気を避けて南に移動し、いくつかの村を築いた。こうした村々が、現在の都市国家の礎になったのだ。

魔剣戦争の50年後には、小さな漁村だったリルガミンが、周辺の集落を統治する都市国家として名乗りをあげた。ほどなく、ルメロリア、ゼナ、ローナスといった町々も国家としての体裁を整え、都市国家間の通商も再開された。年とともに魔土の瘴気は徐々に北へ後退していき、川の水も清らかさを取り戻していった。収穫は年々着実に増加していき、人口も最初は徐々に、やがて爆発的に増加を続け、ラーダ、ハームなどの新興国家が成立する頃には、終末戦争期の人口を取り戻していた。

だが、そうした復興と平和の季節は、ほんの束の間のものにすぎなかった。終末魔剣がふりおろされてから300年が過ぎる頃には、人々は平和に慣れ、新たな刺激を

ズダイ・ツァ

求めはじめた。エセルナートに、ふたたび戦乱の時代が訪れたのだ。

リザードマンの登場

エセルナート最大の都市リルガミンは、増え続ける人口を支えるため、領土を拡大する必要に迫られていた。新世紀307年（この暦は、リルガミンに市制がひかれた年を元年としている）、新たに即位したロンド一世は、リルガミン周辺の町や村を、次々と武力により制圧した。ゼナに税を納めていたキシュやフェナといった村々が、一瞬でリルガミン軍の軍門にくだっていった。

拡大を続けるリルガミンへの対抗上、ゼナは城砦都市への遷都を行ない（これが、後のトルカ独立の遠因となった）、リルガミンとゼナの150年にわたる睨みあいがはじまった。

ロンド一世が謎の病に倒れた新世紀337年、エセルナート西部の町ウメイラの近くの遺跡で、巨大なテレポーターが発見された。テレポーターがどこに通じているかを調べるため、何人もの調査員が送り込まれたが、帰ってくる者はひとりもいなかった。

それから数ヵ月後、人々がテレポーターのことを忘れかけた頃、予想もしない方法で、テレポーターの行き先が明らかになった。武装したリザードマンの大群が、テレポーターから現われたのだ！　数万のリザードマン軍はウメイラ市になだれこみ、その日のうちに、5万人を数えたウメイラ市民の姿は消えさった。

人々の予想を裏切って、リザードマンはそれ以上エセルナート内部に進攻しようとはせず、一方的にルズミア半島（エセルナート西部の小さな半島。旧ウメイラ市、現在のガザル＝ボダがある）南部の領有を、そして戦闘の終結を宣言して、ウメイラ市を自分たちの町にしてしまったのだ。

こうして、エセルナートはまたも新たな戦乱の種をかかえることになった。都市国家と都市国家の争い、いつ活動を開始するかもしれないリザードマン。そんなとき、リルガミンにひとりの人物が生を受けた。狂王トレボーその人である。

トレボー戦役

リルガミンの下級貴族、ビスクファーン家の長男として生まれたトレボーは、リルガミン陸軍に士官として入隊、リルカード五世の積極的な軍事外交戦略のもとで、エセルナート各地を転戦した。特に、高地地方での活躍はめざましく、396年にはリルガミン陸軍のほぼ4分の1の戦力を占める北部辺境軍の指揮官に任命されるにいたった。

その翌年、リルカード五世が病死すると（トレボーが呪い殺したとの噂）、トレボーは王位継承者を次々と暗殺、リルカード五世の娘と結婚し、46歳にしてリルガミンの王となった。80年間に及ぶトレボー戦役のはじまりである。

ノーム王マウダ

狂王トレボーは、より一層の陸軍増強を進め、即位の2年後、新世紀399年、ゼナに本格的な攻撃を開始した。ゼナ、ハーム、トルカの3軍はリルガミン軍を正面から迎え討ち、かつてない悲惨な『500年戦争』がはじめられた。

この戦争では、両軍ともにさしたる成果をあげることができないまま、戦死者のみがふくれあがり、最後には疫病の蔓延とともに幕を引くことになった。しかし、こんなことで狂王トレボーの野心が潰えるはずもなかった。

トレボーは、この後何度となく北部同盟に攻撃を加え、付近の国境線はいくたびともなく書き変えられた。ときには、高地地方から奇襲部隊を送り込んだり、海軍による上陸作戦も行なわれたりしたが、常にきわどいところで、大勝利を得るにはいたらなかった。これは、主に勇猛なトルカ軍と、それを率いる名将クシャーナの働きのおかげだろう。

しかし、リルガミン軍と北部同盟の微妙なバランスは、思いがけない方向から崩れようとしていた。新世紀478年、軍の移動は不可能だとされていたコルキア山脈を横断するテレポーターが発見されたのだ。トレボーは早速このテレポーターを利用して大軍をラーダに送り込み、10日間でラーダを攻略した。

半島南部の領土を固めたトレボーは、ひそかにガザル＝ボダと接触、ルメロリアを攻撃させた。そして、人類のために手を結ぼうと北方同盟にもちかけ、リザードマンと戦うための混成軍が編制されたのだ。しかし、これはすべてトレボーの陰謀だった。リザードマン軍は混成軍のうちトルカ軍のみを集中攻撃しながら後退、リルガミン軍もひそかにトルカ軍の戦力を削ぐ策謀（兵糧に毒を混ぜたり、武器を破壊したり）を行ない、来たるべき戦闘の準備を進めた。そして、リザードマン軍を撃退した喜びに包まれながら凱旋する帰り道、トルカ軍陣地に夜襲をかけて全滅させたリルガミン軍は、すぐさまトルカ軍の本拠地レイスを包囲、攻略した。

戦力の半分を占めるトルカ軍を失った北部同盟には、もはやリルガミン軍とまともに戦う力は残されていなかった。リルガミン軍の包囲を受けたゼナ城砦が陥落するのも時間の問題と思われた。

そのとき、包囲軍を背後から急襲する軍があった。コルキア山麓で暮らす数千人のノームを組織したノーム王マウダだ。マウダは伝説の『ノームの黄金』で鍛えた魔法武器をふるうノームたち（老若男女、すべてのノームが自発的に戦闘に参加していた）の先頭に立ち、超人的な活躍でリルガミン軍に大きな損害を与えた。

いったん敗走しはじめた軍ほど脆いものはない。しかも、リルガミン軍の兵士たちを律していたのは、規律や勇気ではなく、トレボー王に対する恐怖だけだったのだ。敗走の途中で、兵士たちは次々と脱走し、あるものはその足で同盟軍に参加を望んだ。急遽再編成されたトルカ軍も追撃に加わり、ノーム、北部同盟の連合軍は一気にリルガミン市に迫った。

かくして、新世紀481年、ほぼ一世紀にわたってエセルナート全土を戦乱に巻き込んだ大魔王トレボーは、いったん歴史の表舞台から消えることになった。リルガミン城解放の戦いにおいてマウダ王に殺されたのが本物のトレボーなのか、はたまた、たとえ本物のトレボーが死んだとしても、いつまでもおとなしく死んでいるかどうか、いまはまだ、われわれには知るすべはない。

■エセルナート・キャラクター・ファイル
トレボー・リルガミン

狂王トレボーは、リルガミンの貧乏貴族・ビスクファーン家の長男として生まれ、成人後すぐに軍に入隊、大胆不敵な行動でたちまち頭角をあらわした。数倍の戦力を有する敵を打ち破ること数回、トレボーはリルガミンでもっとも人気のある将軍になっていた。

397年、リルガミン第14代国王リルカード五世が病死すると、第一継承権者が謎の失踪、第二継承権者は即位することを固辞した。王位が空白のまま一週間がすぎたとき、トレボーはリルカード五世のひとり娘、10歳になったばかりのラグナと電撃結婚。リルカード家の当主を名乗り、王位を継承すると宣言した。

国王となったトレボーは、逆らう者を次々と粛正する一方、強力な親衛隊を組織して権力を安定させた。100歳を越えるいまも40代にしか見えないのは、悪魔と契約を結んだからだと噂されている。

エセルナートでの冒険

トレボー戦役が終わり、ようやく平和を取り戻しつつあるエセルナートで、どのような冒険を行なうことができるだろう？

テーブルトークＲＰＧというものは、およそゲームマスターが思いつくかぎり、どのような冒険でもプレイすることができる遊びなのは確かだけれど、やはり『典型的』な冒険のスタイルがあった方がなにかと便利だろう。そうした基本パターンがあれば、何もないところから冒険のアイデアを絞りだすのに比べるとずっと楽だし、かえって捻りのきいたアイデアがでてくるものだ。

ＰＣの仕事

まず、ＰＣ（プレイヤー・キャラクター）がどのような生活を送っているのかを考えてみよう。エセルナートは遺跡や迷宮がいたるところに隠されており、腕に覚えがあるキャラクターならば、そうした遺跡を探索して盗掘することで生計を立てるのは容易だ。一般人よりもはるかに高い戦闘能力を持つＰＣたちが、まっさきに思い浮かべる〝仕事〟は、こうした遺跡盗掘だろう（盗掘は、悪いことだとは考えられていない。危険で荒っぽいが、立派な職業であるとみなされている）。

盗掘を職業にするといっても、ふだんの生活の場は都市であるはずだ。なんといっても、掘りだしたものを売りさばくには大都市が都合がいいし、さまざまな道具を手に入れたり、稼いだ金を怪しげな快楽につぎこもうにも、小さな村では思うにまかせないだろう。

どれぐらいの頻度で遺跡探索の旅に出るかは、ＰＣの勤勉さや幸運さによって大きく変わってくるだろうが、冒険者の多くは『金があるうちはぶらぶらし、懐が寂しくなると働きはじめる』という生活を実行しているようだ。もっとも、ＰＣとなると真面目なキャラクターが多く、ふだんから遺跡に関する情報を求めて図書館で調べものをしていたりすることも多いようだが。

ＰＣは戦闘力が高く、さまざまな呪文を使いこなせるので、一般人には解決が困難な任務を依頼されることも多い。また、腕っぷしを買われて護衛や用心棒に雇われることもあるだろう。いずれにせよ、ＰＣが定職についていることは珍しく、短期の仕事と遺跡探索を適当な周期で組み合わせているのが普通だろう（まれにトラブル処理業をしていたり、政府に雇われてなんらかの秘密任務についているＰＣもいるようだが、少数派である）。

冒険のパターン

エセルナートは戦後の混乱期にあるので、冒険の種にはこと欠かないだろう。遺跡や迷宮に関する怪しげな情報を売って飢えをしのごうとする者は町にあふれ、犯罪は後を断たない。大都市では警察機構がほとんど機能しておらず、ＰＣが犯罪事件の解決を依頼されることもあれば（たとえば、誘拐された子供を取り戻す）、逆に犯罪行為の片棒を担がされることもあるだろう。町を歩いていたら、いきなり事件に巻き込まれることも日常茶飯事だ。

また、戦後の混乱した都市は難民や失業者が集まる場所であり、人種間の対立も深刻な問題となっている。リルガミン新市長マウダはできるかぎり人種間の差別をなくそうと努力しているが、これまで差別されていたノームの復権を実現させたことを悪く解釈して、人種差別主義者だと批判する人間も少なくない。いくつもの種族のメンバーが仲間として行動している（おそらく、そうなっていることが多いはずだ）ＰＣたちは、平等主義者からは同志として任務を与えられ、差別主義者（エセルナートでは、こちらのほうが多数派だ）からは白眼視されるにちがいない。

トレボー戦役後、どの都市も軍を大幅に削減しており、軍関係での仕事を探すことは難しいだろう。戦闘しか脳のない者たちは、運が良ければ貴族や商人の私兵として雇われ（世の中が混乱していればいるほど、危ない橋を渡れば儲かるものなのだ）、あるいは新生リルガミン市警察で働き口を見つけたり、町の建設現場で力仕事をしていることだろう。旧トレボー軍の兵士は、そのような幸運に恵まれるはずもなく、町のごろつきや用心棒、強盗などで生計を立てるのがやっとだ。リルガミンの元貴族のひとりが、トレボー時代の栄光を取り戻そうと、トレボー親衛隊のメンバーを中心にかなりの数の私兵を集めているという噂はあるのだが……。

遺跡や迷宮は、手軽なものはそうした兵隊くずれたちに荒らしつくされ、強力なものには連中の死体が転がり、かなり悲惨な状態になっているものが大半だ。それでもなお、まだまだ手つかずの遺跡は数知れず存在し、ＰＣたちを待ち構えている。

とはいえ、エセルナートは少しずつ着実に、平和で落ちついた世界になりつつあることは間違いない。１年もすれば各都市の治安も改善され、復興景気で賑わいを見せることだろう。農村には、兵士

として狩りだされていた成人たちが戻り、食糧不足も徐々に解決されつつあるはずだ。

また、リルガミンという脅威が去ったいま、国家間の通商も飛躍的に増加していくことが予想されている。そうなれば、街道の警備も強化され、かえって護衛の必要度は減っていくにちがいない。

ガザル＝ボダの脅威

このように明るい未来が期待されるエセルナートだが、ただひとつ、人々の不安をかきたてる要素がある。リザードマンの街、ガザル＝ボダだ。

ガザル＝ボダは、トレボー戦役終戦の1年前にルメロリアを襲撃し、都市を制圧。数ヵ月の駐屯の後、住民たちにはほとんど危害を加えないまま、連合軍の到着とともにガザル＝ボダに撤退していった（これは、すべて狂王トレボーの陰謀によるものである）。その後、リザードマンは大きな動きは見せていない。

トレボー戦役後、リザードマンは少数の商人を通じて細々とルメロリアと通商を行なっている。しかし、リザードマンの完全排除を目論むルメロリア大統領は、トレボー軍の残党を使ってガザル＝ボダの教皇を暗殺、復讐にくるリザードマン軍を迎撃するという作戦を立てた。いまならまだ、トレボー戦役で培われた強力な北部同盟軍が、すぐに支援に来るはずだとの予想のもとに……。

人間やエルフの予想に反して、リザードマンたちはエセルナートを侵略する意図はほとんど持っていない。温暖なガザル＝ボダ周辺はともかく、エセルナート内陸部は寒すぎてなんの魅力もない土地だったのだ。しかし、ルメロリア侵攻軍の教皇を飛び道具で暗殺され、さらに大教皇までも暗殺されたとあっては、さすがのリザードマンたちも行動を起こさざるをえないだろう。ただし、リザードマン軍が行動を開始するのは、気温が上昇する来年春になってからのことだと予想される。

エセルナートの未来

リザードマンの脅威さえなければ、エセルナートの前途はきわめて明るいものだと言えるだろう。しかし、いったんリザードマンが行動を開始すれば、トレボー戦役以上の大規模戦争になることが予想されている。リザードマン軍は圧倒的な兵力をもっての電撃戦を得意としており（かつてスフィ動乱では、ガザル＝ボダ攻略をめざしたエセルナート軍が、テレポーターからやってきた10万匹のリザードマンによって一蹴された）、気温が上がってリザードマンが活発になる来年の夏が心配されている。

もしリザードマン軍が大々的な侵攻を行なったら（その場合、まずルメロリアが攻撃目標になるだろう）、マウダ率いるノーム軍および新生リルガミン軍は、速やかにルメロリア救援に向かうことになっている。しかし、トレボー戦役で疲弊した北部同盟軍は、戦力の大半をリルガミン解放にいたる戦いで失っており、その再編成にはかなりの時間がかかるだろう。軍事に明るい者の予測では、ノーム軍、リルガミン軍にトルカ軍が加わった3〜4万の兵力が、ルメロリア支援に向かうことができるすべてであろうということだ。

ルメロリアはリザードマン軍迎撃の準備を進めているが、その戦力はそれほど大きなものではない。いかに強力な魔法を身につけた魔術師軍団といえども、数で攻めてくるリザードマンに対しては分が悪いと思われる。大森林という地形を有効に活用して防御に徹すれば、それなりの戦いを展開することはできるだろうが……（この点、ルメロリア大統領ラテュラ・シュールはかなり見解を異にしている。大統領は、旧ルメロリアの遺跡で発見された強力な魔法兵器を発動させれば、リザードマン軍など簡単に撃退できると考えているようだ）。大統領の思惑どおりにリザードマンを撃退できるのか、それとも逆にルメロリアが制圧されてしまうのか、来年の夏までは人々の気が休まることはないだろう（すでに、悲観的な者は北部同盟への避難を開始しているようだ）。ただ、仮にリザードマン軍がルメロリアを攻略したとしても、さらに東に進出してくる可能性はごくわずかである。

なお、トレボー戦役後の混乱に乗じて、さまざまな団体が勢力を伸ばそうと活動しているが、そのなかのひとつ、新世界理想教は、既存の文明をすべて破壊した後に理想世界を建設するという思想のもと、かなりの数の信者を集めている。単なる邪教ならよいのだが、教団の盟主ヤース・キリマヤンは『終末の魔剣』に操られて行動しているとの噂もあり、もしこの噂が真実であれば、エセルナートに新たな危険が迫っている可能性もあるだろう（このストーリーをプレイしたい人は、シナリオ集『終末の魔剣』を参照のこと）。

以上が、エセルナートの現状、そして未来の展望である。PCは、こうした状況をよく考えたうえで、自分たちの行動計画を立てねばならないだろう。

■エセルナート・キャラクター・ファイル

マウダ＝グルヌブ・タ・ナウム

『魔』と戦うために神から大いなる力を与えられたノームの英雄。歴史上の英雄ダウムの生まれ変わりと言われている。伝説の『ノームの黄金』で作られた武器を手に、ノームの宿敵トロールと、『魔』の手先であるトレボー王を倒すべく立ちあがった。

マウダは英雄となるために課せられたいくつかの試練をくぐりぬけ、コルキア山麓のすべてのノームから、王として認められた。

マウダはノーム軍を率いてゼナ包囲軍を背後から奇襲、北部同盟と結んで連合軍を結成した。神斧ヌグレズをふるって全軍の先陣をきるマウダ王の姿に、連合軍は大きな勇気を与えられ、リルガミン軍は恐怖におののいた。

ゼナ会戦、レイス決戦、リルガミン解放戦のすべてで獅子奮迅の大活躍をしたマウダは、いまはリルガミン解放政府のリーダーとして、戦後処理に力を注いでいる。

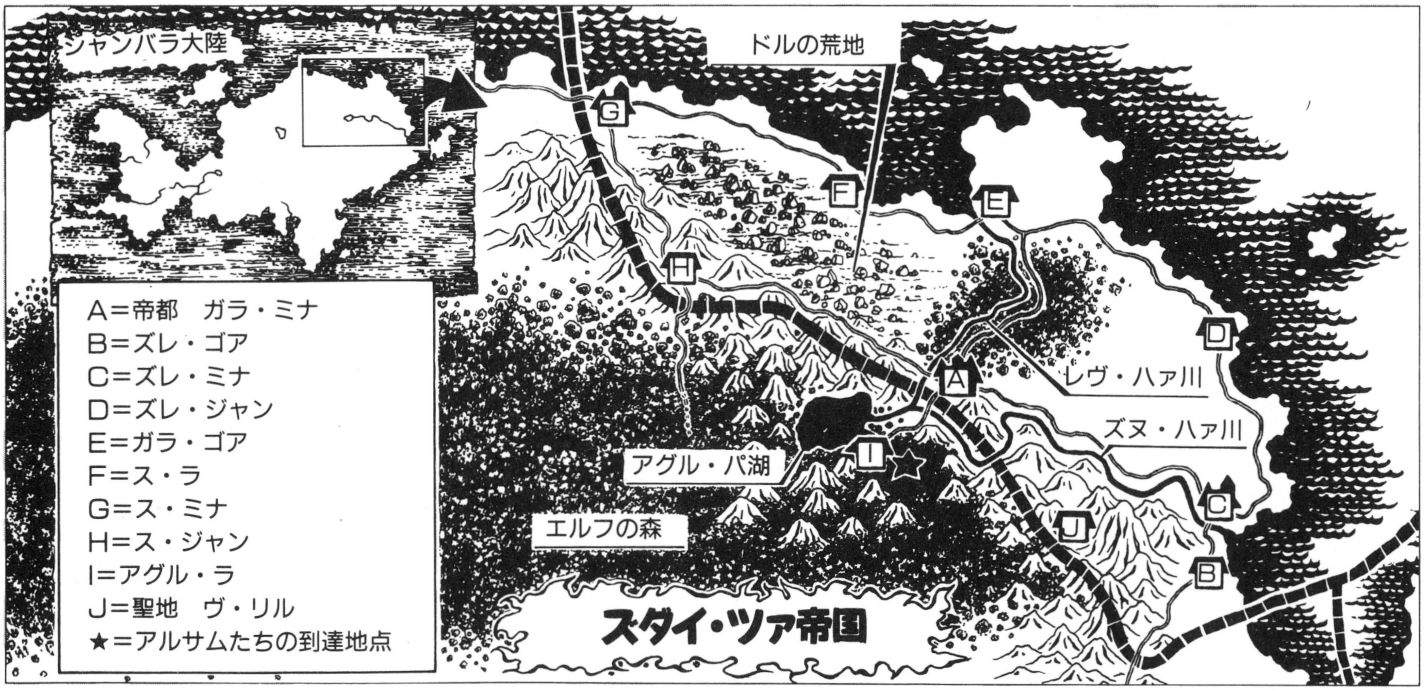
■エセルナート・キャラクター・ファイル

ヤース・キリマヤン

リルガミン近郊で暮らす平凡な農民だったヤースは、ある日、野でひとふりの剣を見つけた。それは、(斬りたい)という欲望のみから形作られた『終末魔剣』の分身だったのだ。この剣を手にした瞬間、ヤースの意識は『終末魔剣』に支配され、彼の人生はまったく新たな方向に進みはじめた。

ヤースは『終末魔剣』の本体が眠るクレボーン島への通路を探すためだけに新世界理想教を興し、魔剣によってもたらされた超人的なカリスマで、数多くの信者を集め、クレボーン島へのテレポーター探しに従事させた。

もしクレボーン島に行くことができたら、ヤースは『終末魔剣』の封印を解き放ち、思う存分に魔剣の力をふるうことだろう。数千名の司教の力をもってして、かろうじて制御することができた魔剣の力が暴走したとき、そのとき世界は終わりを迎えるにちがいない。



冒険の舞台～ズダイ・ツァ

リザードマンがルメロリアを占領してから、はやくも3年目の冬が過ぎさろうとしていた。あと5ヵ月もすれば、ふたたびリザードマンの活動期がやってくる。リルガミン市長マウダは、昨年のルメロリア戦の忌まわしい思い出を頭からふりはらい、いかにして軍の戦力を強化することができるか考えこんだ。

そのとき、側近のひとりが興奮した面持ちでマウダのもとにやってきた。

『市長！　テレポーターが発見されました。未知の世界に通じるテレポーターですぞ』

こうして、ズダイ・ツァへの最初の扉が開かれることになった。

ズダイ・ツァの地理

ズダイ・ツァは、エセルナートのはるか北方、シャンバラ大陸の北端に位置する地域一帯をさすレプラカーン語である。険しい山脈に囲まれたズダイ・ツァ地方は、さほど肥沃とはいえない草原が広がる平野で、そのほぼ全域がレプラカーンの支配する領土となっている。氏族間の内紛が絶えないレプラカーンの国家は、ズダイ・ツァ帝国と呼ばれている。

帝国の西部地域は、広大な岩砂漠になっており、ここにはドルと呼ばれる野蛮な人間型種族が暮らしている。ドルたちは知性は低いが肉体は強靱で、古代の魔法実験の失敗によって生じたこの荒地で、逞しく生活しているのだ（魔法の瘴気のため、レプラカーンはこの砂漠の中では長くは生きていけない）。

ズダイ・ツァ帝国の南を走る山脈は、鬱蒼とした森林におおわれており、アイバ（古エルフ）の集落が点在している。アイバたちは部族ごとに独立しており、共同で事にあたることはほとんどない。彼らはエセルナートのエルフよりもさらに肉体が脆弱で、そのぶん精神面が優れている存在である。

山脈の西部地帯には、ドワーフの国家があり、レプラカーンやアイバとわずかながら交易を行なっている。ドワーフは王国の西部草原地帯の遊牧民、フェルパーの気まぐれな攻撃に悩まされつつも、安定した生活を営んでいる。

ズダイ・ツァの東方海上には、ヒノモトと呼ばれる大きな島国がある。この国はかつて『魔剣戦争』をひきおこした邪悪な軍事国家であり、常に大陸への勢力拡大を目論んでいる。終末魔剣による大破壊以降は、ヒノモトの注意はズダイ・ツァに向けられている。ズダイ・ツァ南方に上陸して総督府を築いたヒノモトは、過去なんどとなくズダイ・ツァ帝国侵略を試みたが、そのたびに物量で勝るレプラカーンに撃退されている。現在は、レプラカーン帝国の内部抗争に目をつけ、ある氏族と手を結んで他の氏族の領土を手に入れようという作戦を展開しつつある。

レプラカーン

不確定名：小人

備考：レプラカーン語を話す

解説：レプラカーンは、エセルナートではめったに見かけることができないが、ズダイ・ツァでは強大な帝国を築いて平野部全域を支配している。自分と同じ遺伝子を持つ劣等種族レプラク・レア、レプラク・オイ、レプラク・トルクを手足として使い、地下に広大な迷宮状都市を作って生活している。

レプラカーンは魔術師にしかなることができず、通常の魔術師キャラクターと同様に、経験点を積んで高度な魔術師呪文を習得することができる。PCとして使用するときには、種族の基準特性値を体力4、知恵10、信仰心6、生命力9、敏捷度12、幸運度9とする。ただし、ヒットポイントは（魔術師のものではなく）1レベルの時に1D6＋生命力のボーナス、以後もレベルごとに1D6ずつ上昇する。上昇ボーナスは体力が－10パーセント、知恵と敏捷度が各＋5パーセント。魔術師でありながら、武器や防具は盗族の使えるものまで使用することができる。

レベル	不定
AC	防具
HP	レベルあたり1D6
敏捷度	2D6＋6
攻撃回数	1
ダメージ	武器
クリティカル率	1
移動力	2
呪文	魔術師系
回避値	1D6＋12
生命力	1D6＋12
士気	60
経験点	30/レベル
特殊能力	なし
ディスペル値	－

LEPRECHAUN

レプラカーンの帝国

ズダイ・ツァ帝国を築いているレプラカーンは、人類やエルフとはかなり異なる存在である。彼らの生き方をひとくちで説明するなら、蟻や蜂のような集団生活を送る昆虫に似ているということになるだろう。

地下の巣穴のようなレプラカーンの都市には、100～500匹ほどのレプラカーンが住んでいる。そして、レプラカーンの人数の10倍ほど、〝レプラク〟という労働階級が同居している。レプラカーンはレプラクに命令をくだして働かせる頭脳の役割を果たし、みずからが肉体的な作業を行なうことはほとんどない。逆に、レプラクは頭脳労働はまったく苦手としており、自発的になにか行なうことはありえない。

労働階級レプラクは、その労働内容により3種類に分類され、能力も大きく異なっている。もっとも数が多いのはレプラク・オイ。レプラカーンたちの唯一の食糧であるトフク蜜を作りだす、乳牛のような役割を果たしている。レプラク・オイが、牧草を食べて腹から分泌する液体が、トフク蜜の原料になるのだ。レプラカーンはこの蜜しか吸収することができない。レプラク・オイは、能力的には、頭脳も肉体もたいへん劣っている存在である。

レプラク・オイのために牧草を集めてきたり、巣穴の維持・補修を行なったり、さまざまな道具を作ったりといった、あらゆる種類の〝雑用〟を行なうのがレプラク・レアである。彼らはかなり高い知能を持ち、記憶力は人間にひけを取らない。しかし、レプラカーンの命令なしに自発的な判断で行動することはありえない。あくまでも、レプラカーンの器用な手としての役割を果たすだけなのだ。

レプラク・トルクは、レプラカーン帝国の兵士たちである。彼らの強力な腕の先端は鋭い鉤爪になっており、武器など持たなくてもすさまじい破壊力を持っている。もっとも、武器を持とうにも、その手で持つことは不可能だろう。レプラク・トルクは戦闘にしか役にたたない存在で、通常時の巣穴には、ごくわずかな者が重要なレプラカーンの護衛として暮らしているだけである。しかし、大規模な戦闘がはじまると、いきなり数多くのレプラク・トルクが誕生し、戦場に狩りだされることになる。

レプラカーンはどのような種類のレプラクを、どれだけの数だけ産みだすかを自由に調節することができるのだ（3種類のレプラクおよびレプラカーンは、すべて雌のレプラク・レアから生まれる）。もっとも、弱小な氏族では、生まれてくるレプラクの比率を調節する技法を持たないところもあるようだ。

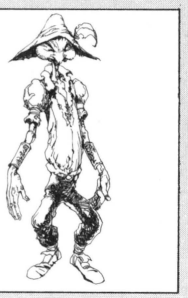
なお、レプラカーンの唯一の食糧であるトフクの蜜だが、人間やエルフ、ドワーフに対しても強力な作用を持っている。こうした種族のキャラクターは、いったんトフクの蜜を口にしてしまうと、たちまちのうちに消化器官が変化し、トフクの蜜しか受けつけない体になってしまうのだ。アイバやドワーフの中にもかなりの数の〝中毒者〟がおり、レプラカーンと不利な交易を強いられているという現実もあるようだ。

■レプラク・レア

レプラカーンの下位種族のひとつ。並の知性と器用な指先を持ち、あらゆる種類の雑用をこなす。

わずかながら、魔術師呪文を使える者も存在する。

■レプラク・オイ



レプラカーンの食糧生産係。牧草を食べてトフクの蜜の原料となる液体を分泌する者と、発酵を助けるために絶えず蜜の原料を撹拌する者とに分かれる。

帝国の内部抗争

ズダイ・ツァ帝国には、現在、4つの主要な氏族が存在する。各氏族は、それぞれが1～3の大都市（地下の巣穴）を擁しており、帝国の主導権を握るために激しい内部抗争を繰り返している。これまでのところ、人口調節の技法を独占していたガラ氏族が帝国の権力を欲しいままにしていたが、ズレ氏族がその技法を独自に開発し、いよいよ覇権をめぐる争いは激化しそうな気配である。基本的に異種族は敵であるとみなすレプラカーンであるが、内部抗争を有利に運ぶためならばどんなことでも（たとえば、ドワーフやアイバなど異種族と手を結ぶことさえ）厭わないであろう。

現在の緊張状態がなんらかのきっかけで崩れれば、おそらくズレ氏族は武力に訴えてガラ氏族を屈服させようと試みることだろう。そうなると、漁夫の利をめざすス氏族も黙ってはいないはずだ。もっとも弱小なアグル氏族をめぐる駆け引き（攻撃して制圧するか、あるいは交渉で仲間に引き入れるか）も活発化することだろう。

■レプラク・トルク

レプラカーン帝国の兵士。大きく鋭い鉤爪を持ち、肉体的な能力ではレプラカーンをはるかに凌駕する。知性は低く、与えられた命令を実行することしかできない。

ドルの荒地

ズダイ・ツァ帝国西部の荒地は〝ドルの荒地〟と呼ばれている。荒地の岩から発せられる瘴気のため、レプラカーンは立ち入ることができないこの地域は、ドルと呼ばれる人間型種族の居住地となっている。

ドルは、旧帝国の魔法実験の失敗によって産みだされた荒地で暮らしていた人類が、その強烈な瘴気によって徐々に変化し、誕生した種族である。知性はきわめて低く（もっとも、これには外部からの要因も作用していたのだが）、肉体は強靱、性格は兇暴かつ残忍で、人間としての名残はほとんど残っていない。

ドルたちは、その多くが旧帝国の遺跡の中で原始的な暮らしを送っている。ひとつの部族には、たいてい人間並の知性を持つドルが数匹おり（おそらく、突然変異による先祖返りであろう）、そうしたドルが部族を率いているのが普通である。

ドルの荒地の岩は、レプラカーンにとって致命的な魔法の瘴気を発するものが大半であるが、わずかながら、魔法のアイテムの原料としてきわめてすぐれた宝石が含まれていることが知られている。かつてはドワーフやアイバの冒険者たちが危険をおかしてドルの荒地に侵入し、こうした宝石を盗掘していたようだ。現在では、ドルのいくつかの部族がこの宝石を集めており、ドワーフやアイバからさまざまな武器や道具、食糧などを買うための材料として使っている。

つい先日、エセルナートから侵入してきたグループの働きによって、ドルの知性を低く抑えていた魔法の機械が破壊されるという事件があった。何者が、何の目的でこの機械を作ったかは謎だが、ドルの知性が徐々に人間並に回復していくだろうことは間違いない。それが、ズダイ・ツァ地方にどのような変化を引き起こすかは、誰にも予測できないだろう。

古エルフ（アイバ）

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

ズダイ・ツァ南部の森林に住むアイバは、高い知力と信仰心によって高度な魔法文明を築きあげた種族の血をひく者たちです（エセルナートのエルフも直系の末裔です）。そしてエセルナート北部の大森林に強大な王国を建設したのです（エセルナートのエルフの祖先たちです）。しかし、国家を築くことに反対し、あくまでも自然との共生をめざした一派も存在しました。そうした自然派の古エルフたちが、いまなおズダイ・ツァの森林でひっそりと暮らしているのです。彼らは部族ごとに小さな村を作り、基本的に他の部族とは交渉を持ちません（結婚の時を除く）。そして、部族ごとに伝承されている特殊な能力を守り続けているのです。

体力	4
知恵	12
信仰心	12
生命力	6
敏捷度	9
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	知恵、信仰心に＋5％、体力に－5％
特殊能力	呪文修得率が各＋5％、【暗視Ⅰ】、超能力

ズダイ・ツァでの冒険

レプラカーン間の対立激化、知性を得たドルの活性化、ヒノモトの攻勢、新天地をめざす冒険者や入植者の流入など、エセルナート↓ズダイ・ツァのテレポーター発見をきっかけとして大変動が予想されているが、PCはここでどのような冒険を行なうことができるだろう？　PCの行動はプレイヤーの自由であるが、自分が所属する社会の利害関係を無視して行動することはできない。まず、PCがエセルナート出身の冒険者であること前提に、冒険のパターンを考えてみることにしよう。

その前提条件として、エセルナートの冒険者がどのようにすればズダイ・ツァに行くことができるかを知っておかねばならない。

483年暮れにカラクル山脈で発見されたエセルナート↓ズダイ・ツァの一方通行テレポーターは、当初、マウダ王直属の研究グループにより、慎重に封印されていた（ガザル＝ボダの二の舞になることを危惧しての、当然といえる行動だろう）。だが、メイレン探査隊の活躍によってズダイ・ツァ↓エセルナートのテレポーターが発見されるにいたり、マウダ王は大々的に〝新天地〟の発見を発表した。狂王トレボー、そしてリザードマンとの戦争に暗く沈んでいた民衆は、まさに熱狂してこのニュースを受けいれた。

ズダイ・ツァへの入植は、リルガミン政府による厳重な管理のもと、進められることになった。そうしなければ、戦争で家を失ったもの、仕事を失ったものたちが、大挙してズダイ・ツァに押しよせたことだろう。実際には、ズダイ・ツァはまさに争乱が巻き起ころうとしつつある危険な地であり、入植が開始された地域もさして豊かな土地ではない。

なお、現在の入植地は、エセルナート↓ズダイ・ツァのテレポーター出口付近に作られた開拓村（〝希望村〟あるいは付近のアイバ部族の名をとって〝ノスフェア村〟と呼ばれている）に限られている。村の産業としては、ズダイ・ツァでは希少な金属製品と交換にアイバから手に入れた森の材木、レプラカーンのアグル氏族から友好のあかしとして贈られた（きたるべきレプラカーンの内乱で、アグル氏族に協力することを約束したのはもちろんである）草原を耕すことによる収穫などが予想されている。

もっとも、484年6月の段階では、希望村で生活している400人のうち、約半数がズダイ・ツァ地方を調査する政府関係者、残りが村そのものを作るための職人や商人（そのほとんどが、ルメロリアから亡命してきたエルフたちである）で占められている。純粋な〝開拓者〟や、ズダイ・ツァ地方に数知れず眠っていると予想される遺跡をめざす冒険者などは、まだまだ数十人にすぎない。

リルガミン政府は、以下の者にかぎってズダイ・ツァ行きのテレポーターの利用を認めている。

①アイバやレプラカーンとの交渉などを行なう役人、およびその随行員
②戦争で家を失った農民で、ズダイ・ツァに永住する決意があり、政府の資格審査に合格した者
③25000GPのテレポーター利用料をおさめたもの

冒険者であるPCがズダイ・ツァを訪れるには、①か③の方法になるだろう。役人の護衛役などになるには（外交使節、調査団、研究員など、ズダイ・ツァを訪れる役人の数はかなり多く、週に最低でも1組はズダイ・ツァを訪れている）、リルガミン政府になんらかのコネクションがあり、それを使って積極的に護衛がしたいと働きかける必要がある。ただし、この方法でズダイ・ツァを訪れた場合、役人の仕事が終われば一緒に戻ってくるのが原則である。役人が希望村に滞在している間は、週に1、2日の自由時間があるだろうが、希望村を離れれば、ほとんど自由時間はないだろう。

金を使ってテレポーターを使わせてもらう場合、帰りにも同じだけの使用料がかかることを考えると、かなり長期にわたってズダイ・ツァに滞在し、かつ、よほど幸運

ドル

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

ズダイ・ツァのドル荒地で暮らしている種族です。かつて大陸を支配していた旧帝国の人類の末裔なのですが、ドル荒地の鉱物に含まれる魔法のエネルギーのため、肉体だけが異常に発達し、精神は退化してしまっています。知恵を1点上げるには、特性値ポイントを2点ふりわけなければなりません。また、18点になった特性値が上昇しても、知恵を上げることはできません。

ドルは戦士になるのが普通ですが、僧侶も少なくありません。魔術師もごく少数ながら存在します。その他の職業を選ぶことはできません。

なお、ドルは素手の攻撃の基本ダメージが1D8です。

体力	12
知恵	5
信仰心	5
生命力	12
敏捷度	7
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力、生命力に＋5％、知恵に－10％
特殊能力	【強靭Ⅰ】【格闘Ⅰ】

ズダイ・ツァ

に恵まれないと、金銭的には割りに合わないことになるだろう。実際、金をはらってズダイ・ツァを訪れているのは、珍しい場所を覗きにきた大金持ちが中心で、一獲千金の冒険者はまだ数えるほどしかいない。

冒険のパターン

ズダイ・ツァは、人類の旧帝国時代には、さまざまな科学的、魔法的実験の舞台となった地方である。このため、ズダイ・ツァには数多くの旧帝国の遺跡が残されている。実験所や研究施設には、外敵を防ぐ防御機構がかなり強力に施されているのが普通であり、このため、いまなお手つかずで残っている遺跡も珍しくない。ズダイ・ツァを訪れたPCがまず行なう冒険は、こうした遺跡にまつわるものになるだろう（もちろん、そうした遺跡を盗掘するのはたいへん危険な行為ではあるが）。役人の中には、旧帝国の遺跡を調査する者も少なくないはずだ。

希望村で暮らしているNPCは、専門的な能力を買われてズダイ・ツァにやってきた者がほとんどであり、PCのように高い戦闘能力を持つものは少ない。休日などに希望村の外を見て回りたい者は、きっとPCを護衛として雇ってくれることだろう。

いったん希望村を離れると、PCの身は絶えず危険にさらされることになる。ズダイ・ツァには強力なモンスターが数多く棲息しており、ちょっとした散歩が命取りになることも珍しくないのだ。

ズダイ・ツァで暮らす異種族に関係する冒険としては、異国を訪れての情報収集が中心になるだろう。たとえば、レプラカーン帝国に向かったきり帰ってこない使節団を捜索したり、どこかの政府の依頼によりスパイ活動を行なったりということである。ただし、異種族と接触するにあたっては、細心の注意が必要になるだろう。

異種族との接触

リルガミン政府としては、ズダイ・ツァで発生するであろう政治的な紛争にはできるだけ中立の立場を取りたいと考えている。そして、冒険者などがアイバやレプラカーンと無用なもめごとを起こすことを警戒して、希望村からの外出を制限したいと考えている。ただし実際には、大金を払ってやってきた冒険者の行動に文句を言うことはまれである。アイバやレプラカーンの居住地を訪れる場合は、前もってその旨を報告し、許可証をもらうことが原則となっているが、遺跡探索にでかけると言って外出し、ついでにアイバ村などを見学してくる冒険者も少なくないようだ。

もよりのアイバの部族は、エセルナートからやってきたよそ者を、比較的好意的に受けとめている。ただしこれは、希望村住民の大半がエルフであるという現状を前提にするものであり、もしPCのパーティーにエルフが含まれていなければ、アイバ村で歓待されることはないだろう（村へ入ることが拒否されることさえあるかもしれない）。希望村から遠く離れたアイバの部族は、PCにエルフがいれば警戒しつつも受けいれてくれるが、いなければ村への立ち入りを禁じるのが普通である（積極的に攻撃してくることはないが）。

レプラカーンは、異種族は敵であると考えるのが普通なのだが、アグル氏族に関しては、いちおうエセルナートからの訪問者を歓迎する態度を取っている。これは、来るべき氏族間戦争でエセルナートの援助を期待してのことであり、個人レベルではよそ者に対する嫌悪は隠しきれないだろう。それでも、アグル氏族の巣穴では、ベッドや食事を提供するぐらいのことはしてもらえるだろう。

アグル氏族以外のレプラカーンは、おそらくPCを敵だとみなすだろう。ただし、異世界に通じるテレポーターから入植者がやってきたとの情報は徐々に伝わりつつあり、エセルナート人であることを認識してもらえれば、受けいれてもらえる可能性はある。いずれの氏族も、いまの状況で余計な敵を作りたいとは思っていないのだ。

ドワーフは、もともと外向的な種族であり、よそ者も積極的に受けいれる土壌がある。新たな商売相手になってくれそうなエセルナート人（商人など）は、過剰なほどの歓迎を受けるかもしれない。

ヒノモトは、エセルナート人の訪問を好ましくないと考えている。しかしながら、現在はレプラカーン帝国をいかにして手に入れるかで手一杯であり、エセルナートとことを構えることは望んでいない。PCがヒノモトの総督府を訪れた場合、宿と食事は提供してもらえるが、常に監視下に置かれることだろう（ヒノモトはスパイ活動を積極的に行なう国家であり、スパイに対する警戒心も強い）。

ズダイ・ツァの未来

ズダイ・ツァでは、そう遠くない未来に、レプラカーンの氏族間戦争、ドル独立戦争などが発生することが予想されている。ヒノモトの軍勢も、時期を見てレプラカーン帝国に攻勢をかける可能性がある。そうなれば、エセルナートからの入植者はどこを味方とし、敵とするか、はっきりした態度を求められることになるだろう。しかし、当面、入植者が着実に増えていくことだけは確実である。

真ウィズの未来

真ウィズの冒険は、今後、エセルナート、そしてズダイ・ツァというふたつの大きな舞台で繰り広げられていくことになる。GMがどのような冒険を展開するのかに応じて、好きな方の世界を使ってもらえればいいだろう。

エセルナートの今後

まず、経験レベルが低い（1〜8レベルぐらい）キャラクターは、エセルナートでの冒険を中心にしてもらうべきだろう。ズダイ・ツァに棲息するモンスターはかなり強力だし、低レベルのキャラクターでは、遺跡の最初の罠さえも突破できないかもしれない。希望村の中だけで行動するぶんには問題ないだろうが、一歩村の外に出たら、ほんの数時間で全滅の憂き目にある可能性が大きい。

エセルナートでの冒険は、シティ・アドベンチャーから迷宮ものにいたるまで、どのようなパターンのものでもOKだ。ただ、ズダイ・ツァでの冒険が迷宮を中心にしたものになりがちなので、大都会ならではの事件を扱うといいだろう。

エセルナート西部は、ガザル＝ボダのリザードマンとの戦闘下にある。もっとも、トレボー戦役のような激しい戦争とちがって、戦闘はほぼ膠着状態に陥っている。現在、ルメロリア市はリザードマンの制圧下にあり（人々の予想に反して、ルメロリアの住民には危害は加えられていない。リザードマンはルメロリア郊外の平原に穴を掘って生活しており、ルメロリア市民の多くは、以前とさして変わらぬ生活を送っている。変わったのは、市への出入りが禁止されたことと、リザードマンの食べる肉や果物を一定量上納することが求められたぐらいである）。

リザードマンにとって、ルメロリアの気候は寒冷にすぎ、とても快適なものとは言えない。ルメロリア郊外に掘られた巣穴はかなり深いもので、冬季は遠征軍のほとんどのリザードマンが巣穴の奥で半冬眠状態にはいる。もちろん巣穴の入口付近は厳重に警備されている（暑すぎるぐらいの暖房とともに）が、11月〜3月には外に出てくるリザードマンはほとんどなく、ルメロリア市の支配も名目だけのものにすぎなくなる。

活動的な7〜9月期になると、リザードマンは南部に向かう攻撃を開始する。連合軍はカシマに戦略拠点を置き、メノウ川に防衛線を引いてこの攻撃を防いでいる（夏期になるとリザードマンがザタンまで南下し、冬季には連合軍がこれを取り返すというのが、過去2年間繰り返されている）。

こうした状況で、PCが行なう冒険としては、夏期の潜入や偵察、冬季の反抗作戦、ガザル＝ボダ領奥深くでの攪乱作戦など、軍事的なものが中心になるだろう。

ログアウト本誌では、今後、リルガミンを舞台として、低レベルのキャラクターを中心とした冒険のサポートを展開していく予定である。このサポートは、RPGをはじめてプレイするゲームマスターやプレイヤーを主な対象に、実戦的な記事を中心としたものになるだろう。また、リザードマン関連の大きな事件が発生するたびに、ニュース速報も掲載していくことになっている。

単行本では、トレボー戦役やマウダ王の試練、リザードマン関連の事件などを集大成した『真トレボー戦役』がまもなく上梓、発行の予定になっている。

ズダイ・ツァへの移動

PCがエセルナートで経験を積み、ある程度強くなったら、ズダイ・ツァでの冒険を楽しむことができるようになる（もちろん、エセルナートで冒険を続けてもかまわないが）。

すでに述べたように、エセルナートからズダイ・ツァに行くルートは、現状では厳しく管理されている。ひとり片道25000GPというのはかなりの大金であり、中レベルのキャラクターに簡単に支払える金額ではない。最初のうちは、役人の護衛としてズダイ・ツァを短期間訪れ、ちょっとした冒険を楽しんではエセルナートに戻ってくるということを繰り返すといいだろう。

そうしてズダイ・ツァの雰囲気に慣れてから、どちらの世界を主な活動の舞台にするかをプレイヤーに決めさせるのが最善の方法である。

場合によっては、裕福な貴族からの依頼とセットで、ズダイ・ツァ行きの運賃をPCに与えるのもいいだろう（〝うちの娘が使用人と一緒に駆け落ちした。たぶんズダイ・ツァに行ったものと思われる。どうか探しだして連れ戻してほしい〟）。こうすれば、ズダイ・ツァへの移動そのものを楽しむことも

できるはずだ。

ズダイ・ツァの今後

ズダイ・ツァ帝国では、ヒノモト軍と手を結んだズレ氏族が、帝国の覇権をめざしてガラ氏族への攻撃を開始する日が刻一刻と迫りつつある。

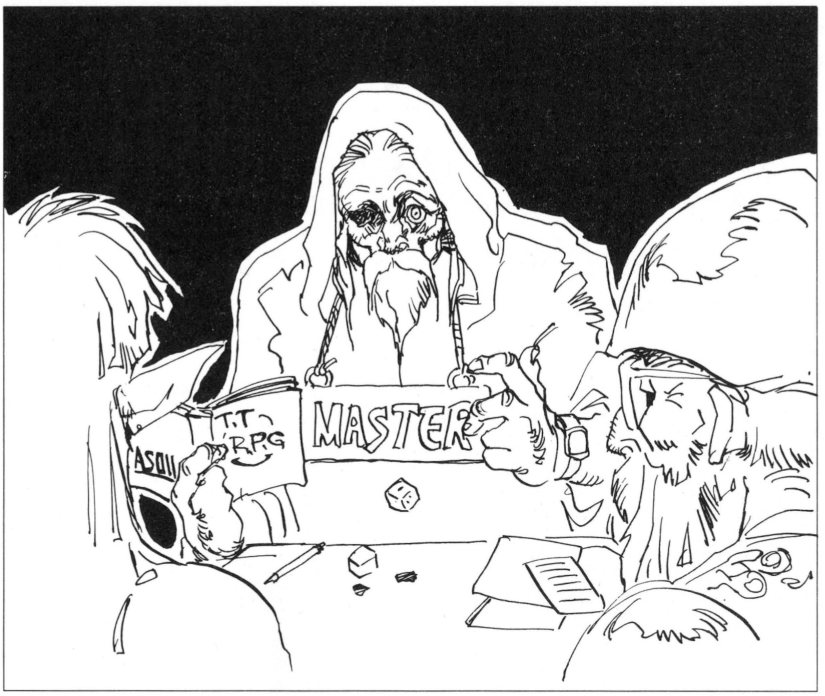
ズレ氏族の攻撃は、準備に準備を重ねた周到なものであり、おそらく戦争の初期段階では、ズレ氏族が大きな勝利を重ねるものと予想される。ズレ氏族の攻撃に呼応して、帝国各地に潜入したヒノモト忍者軍団が破壊活動を行なうことも、戦況に大きく影響することだろう。

ズダイ・ツァ西部のドルは、旧帝国の謎の機械が破壊されたことによって人間並の知力を取り戻し、苛酷な環境のドル荒地から抜けだそうと画策を開始しはじめる。それが独立戦争に結びつくかどうかは、ドルの指導者の決断が大きく影響するだろう。レプラカーンの内戦が大規模になれば、それに乗じてス氏族の領地に攻め込むことも充分に考えられる。

こうした状況下で、PCは護衛としてズダイ・ツァ各地を旅したり、遺跡を探索したりすることになる。

ログアウト本誌では、希望村周辺の設定などを紹介、シナリオなどとともに、ズダイ・ツァでの冒険のパターンを紹介していく予定になっている。また、リプレイによる世界紹介も継続される。

単行本では、まず世界設定を含むシナリオ集、その後アイテムやモンスター集などでズダイ・ツァのサポートを展開していく予定である。



真ウィズの今後

このように、真ウィズはログアウト本誌および単行本を舞台として、エセルナートとズダイ・ツァの2本立てで発展していくことになる。キャラクターの、そしてゲームマスターのレベルに応じて、こうした記事を役立ててもらえばいいだろう。

また、冒険の場がエセルナートからズダイ・ツァまで広げられたことに対応して、真ウィザードリィRPGの基本システムも、改訂新版を発行する予定である（システム面での変化はないので、コレクターでない人は、旧版と新版の両方を揃える必要はないだろう、たぶん）。

お願い

というわけで、真ウィズが向かおうとしている未来のことが、およそ分かっていただけただろうか？

ではでは、最後に読者のみなさんにいくつかのお願いをして、この記事を終わらせていただくことにしよう。

まず、ログアウト本誌を読んでいただくことがもっとも大切なお願い。真ウィズに関するあらゆる情報、データ、ルールの変更、募集などは、まずログアウト本誌で紹介されることになっているのだ。ログアウトを読まずして、真ウィズを語ることはできない。

現在、ログアウトでは真ウィズに関連した読者募集をいくつか行なっている。

・アイバの部族の設定
・新しい技能
・新しい種族
・オリジナル・アイテム
・オリジナル・モンスター

などのアイデア募集が第一点。これは、まだ曖昧模糊とした設定しか存在しないズダイ・ツァを、読者のみなさまと一緒に作り上げていくためのものである。

優れたアイデアは、ただちにログアウト本誌に紹介され、真ウィズの正規のシステムの中に取り込まれていく手筈になっている（単に、作者の労力を減らしたいだけ、という説もあるが……）。採用された作品に対しては、薄謝を進呈することになっているので、それもお楽しみに。

もうひとつ、ログアウトでは読者が作ったキャラクターによる誌上バトルを展開、世界一強いキャラクターの決定戦を開始した。第1回の武闘大会については、ログアウト5号を見ていただくとして、第2回武闘大会の応募要綱をここで発表しておこう。

第2回大会では、以下のルールに基づいて作られた最強戦士（戦士でなくてもOK）を求めている。

●種族は基本の5種族から。
●最初の特性値ポイントは11点。
●技能ポイントを決めるサイコロは、常に2が出るものとする。
●レベルアップ時、特性値は6種類のうち2種類だけ上昇。どれが上昇するかは自由に選ぶ。ただし、特定の特性値を2回連続して上げることはできない（あいだに転職がはさまっても同じ）
●HPのサイコロは、D6は4、D4は3、D3は2が出るものとする
●呪文は、習得可能なレベルのものはすべて習得
●転職を行なうには、少なくとも2レベルになっていなければならない
●経験点は総計で10万点
●転職は5回まで
●装備は1万GPで購入（特殊装備、スクロール類は購入不可）

以上が第2回大会の募集要綱だ。ミスを発見しやすいよう、キャラクター作成の経過は明記すること。

戦闘は10×10の戦闘マップを使い、対角線の端と端で遭遇したものとして開始する。周囲は壁に囲まれているが、天井は存在しない。

キャラクターのデータとともに、戦闘における行動計画も指示すること。行動は1ラウンドごとに正確に指定、指定した行動が取れないときは、そのラウンドは行動しないことになる。相手との位置に応じた条件文（『距離5マス以内なら移動してブレス。6マス以上ならツァリク』）、キャラクターの状態に応じた条件文（『HP20以下ならディアル、以上なら突撃攻撃』）など、どのような指定でもOKだ。何ラウンドぶん指定しても、ループさせてもかまわない。

呪文は、自分にかけるものか、ダメージ呪文しか使用できないし、技能ポイントで奇跡を起こすことも不可能だ。

最強戦士を求む！

RPG・FREE・TALK

シロウトゲームデザイン講座②

イラストレーション・安田鉄魚

僕が作ったオリジナルRPG『ザ・ドラゴン』は（たしか）1回もプレイされずに、エキスパートルールが制作された。こういうところが、いかにもアマチュアっぽくて微笑ましい。

エキスパートルールでは新たにアマゾン、忍者、幻術使いの3種類の職業が加わる。武器も装備も増え、〝武器の破壊〟〝死亡〟〝ワイルダネスアドベンチャー〟〝疲労許容量の減点〟〝ペット〟などの新ルールが発表された。

しかし、悲しいことに、20ページあった前作に比べ、エキスパートルールはたったの7ページ。その他〝モンスターリスト〟を書こうとした形跡はあるのだが、実際には書かれず、いきなり『トゥラナスの王』というシナリオが始まってしまうのだ。

こうして、『ザ・ドラゴン』シリーズはあえなく2作で終わってしまい、おまけに誰にもプレイされぬままオクラ入りしてしまうかと思われた。ところが、ついに『ザ・ドラゴン』が日の目を見る日がきたのだ。

あれはベーシックルールが書かれた翌年のこと、学校でRPGをやり出した僕らはルールにこの『ザ・ドラゴン』を使用したのだ。もちろんシナリオは『トゥラナスの王』。この後、うちのクラスではRPG旋風が巻き起こり、クラスの男子の大半が〝やりたい〟と言って、僕のところにキャラクターシートの製作を頼みにきた。

当時は今ほどコピーサービスが充実しておらず、ワープロも持っていなかったので、手書きで1枚1枚苦労しながら書いていたっけ。でも、そんな手作業にはやっぱり限度があって、キャラクターシート作りにあくせくしているうちにみんなのRPG熱は冷めていってしまった。

しかし、実際にプレイしてみて、はじめてわかった。〝このルールはむちゃくちゃだ〟そう、やっぱりむちゃくちゃだったのだ。それ以前にゲームブックでこのルールをためしてみた（ホラ、元はゲームブックのルールだから、変換が簡単にできるのだ）時にも少し感じていたことだけど。

こうして僕のゲームデザイナー人生はいったん終止符が打たれる。

そしてときは流れ、世にRPGが普及していき、僕もいくつかのプロが作ったRPGをプレイしていた。そんなある日、机の引き出しの奥から『ザ・ドラゴン』を見つけ、あの頃の情熱が僕の胸に蘇ってきた。

もういちどRPGを作ってみよう。RPGの知識もだいぶ身についてきたし、今ならもっといいものが作れる……そう思った僕は再度RPG作りにチャレンジするのであった。

そのころ僕はエルファランドというオリジナルワールドを作っていた。このエルファランドを舞台にしていろいろなRPGを遊んでいたのだが、そろそろこの世界専用のルールが欲しいと思いはじめていた。この世界で遊ぶためには既成のRPGのルールにも少し手を加えなければならず、それならいっそ専用ルールをつくっちまえ！ということで制作されたのが、僕の2作目のオリジナルRPG『エルファランドRPG』である。

今回、ルールを作るときに考えたことは〝遊びやすさ〟と〝いかにしてエルファランド臭さを出すか〟という2点。〝遊びやすさ〟というのは前作からの教訓で、〝いかにしてエルファランド臭さを出すか〟というのは、せっかく『エルファランドRPG』と銘打っているんだから、他のRPGでは再現できないエルファランドらしいプレイのできるゲームにしようという意気込みだった。

それじゃあエルファランドとはどんな世界なのかというと、実は結構フツーっぽいファンタジーワールドで、結局、キャラクターの種族にエルファランドにしかいないデミヒューマンを登場させたり、魔法システムをエルファランドの魔法体系に合わせて作ったりして、かろうじてエルファランドらしさを出した。

『エルファランドRPG』を作ったときにいちばん感じたのは、オリジナリティーの大切さ。

次回はオリジナリティーの話をして、この講座をしめくくらせていただきたい。

（K）

真ウィザードリィRPGまんが

美女の泉

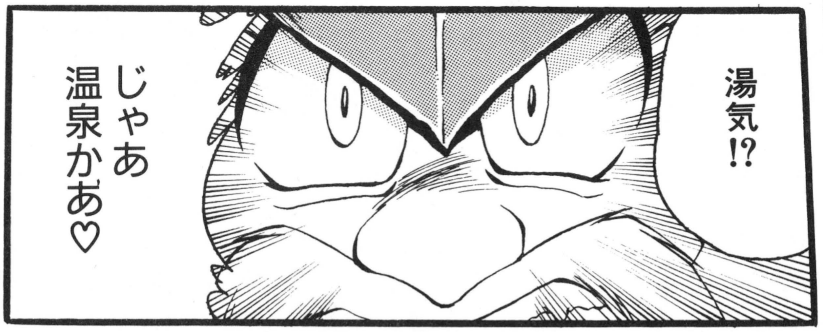
作 高井 信
画 河本ひろし

エルフ・魔術師
イールトン(20)
くらえーっ
マハリトォ!!
ズアッ
ゴオオオ
キエエエ
ドワーフ・戦士
バンス(16)
こいつは
わしに
まかせろいっ!
グアッ
でぇいっ!!
ドゴッ
ラスト
一匹!!
こいつは
リーダーの
私が…!!
人間・戦士
ジェイルズ(21)

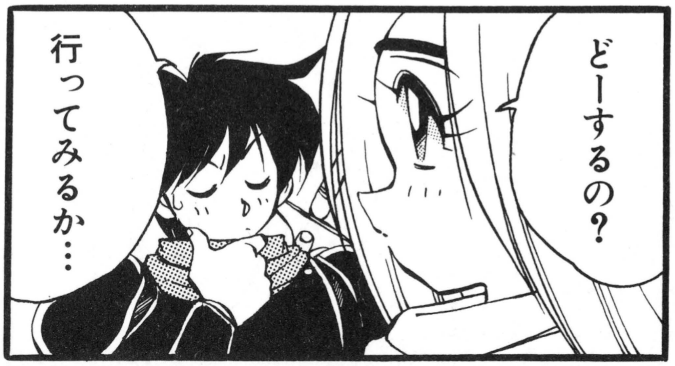
斬るっ!!
さっすがリーダー
おいしーとこもってくねー
人間・戦士
シュール(19)
しっかしたかがドラゴンフライ3匹であたし達と闘うなんてねェ…
10年早いわよねェ
エルフ・僧侶
ナリル(23)
さ…とんだ足止めをくらった…先を急ごうぜ今日中にリルガミンに着きたいからな…
ホビット・盗賊
ピリカ(16)

湯気が出てるぞ…
あの洞窟から…

あら硫黄の匂いがする…
硫黄？


湯気!?
じゃあ温泉かあ♡

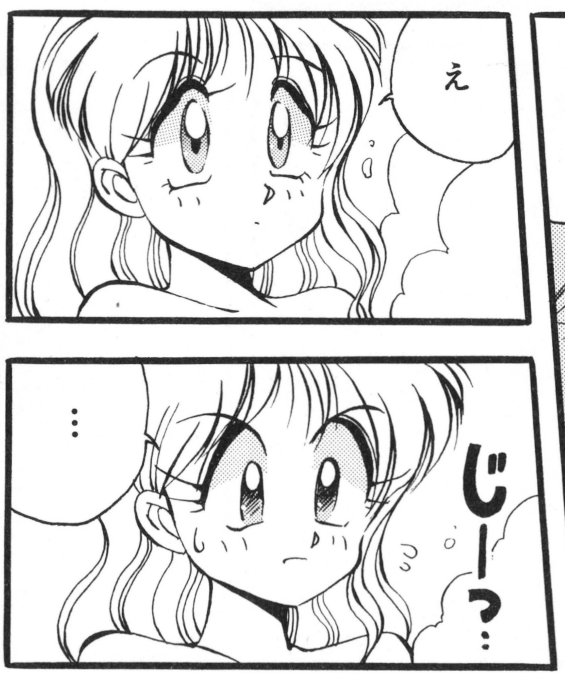
さっきの闘いで汗かいたからなーっ
ひとっ風呂あびに行こーぜっ

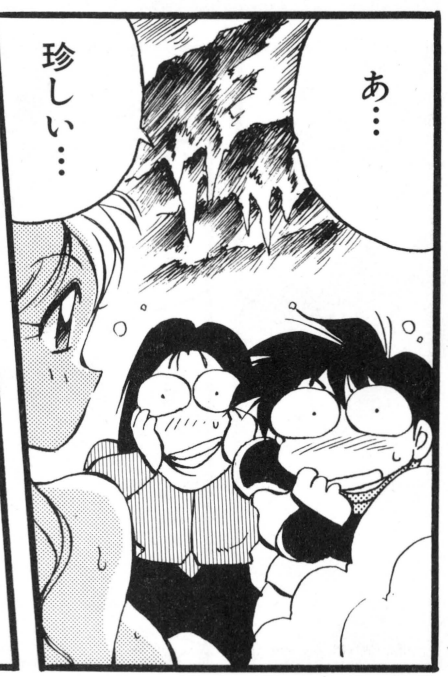

どーするの？
行ってみるか…

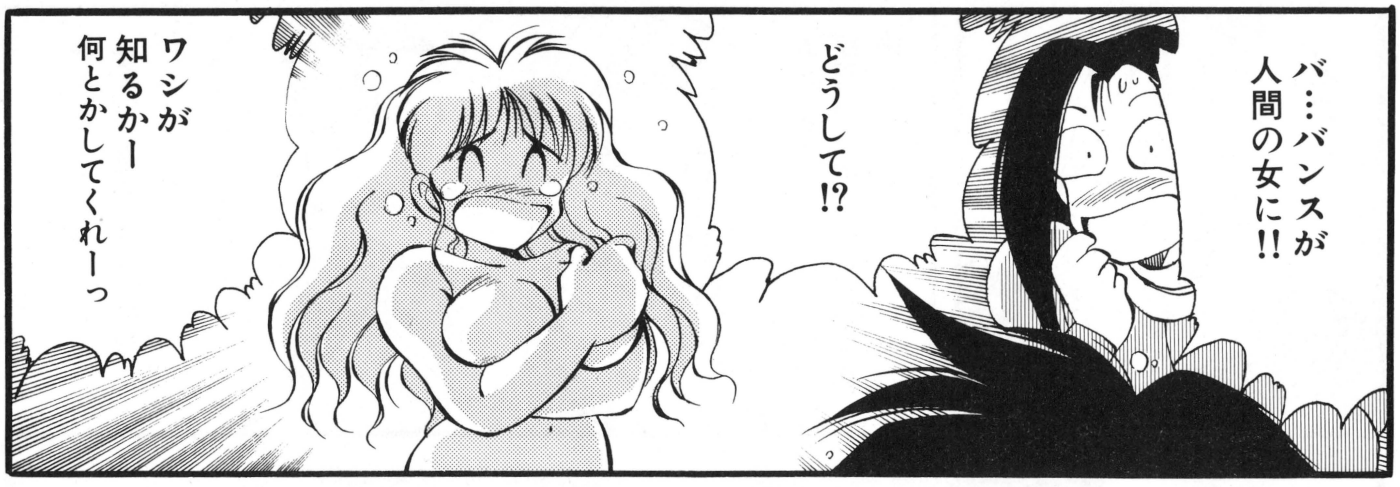
おおっ
あれは
あれは
硫黄泉よ！
そーか
やっぱ
温泉か!!
ならば
入るしか
なかろう!!
ドボーン!!
ひゅーっ
戦闘のあとは
銭湯に限る
仕方ない奴
だなー
のんびりして
られないんだぞ
バンス
うおっ!!

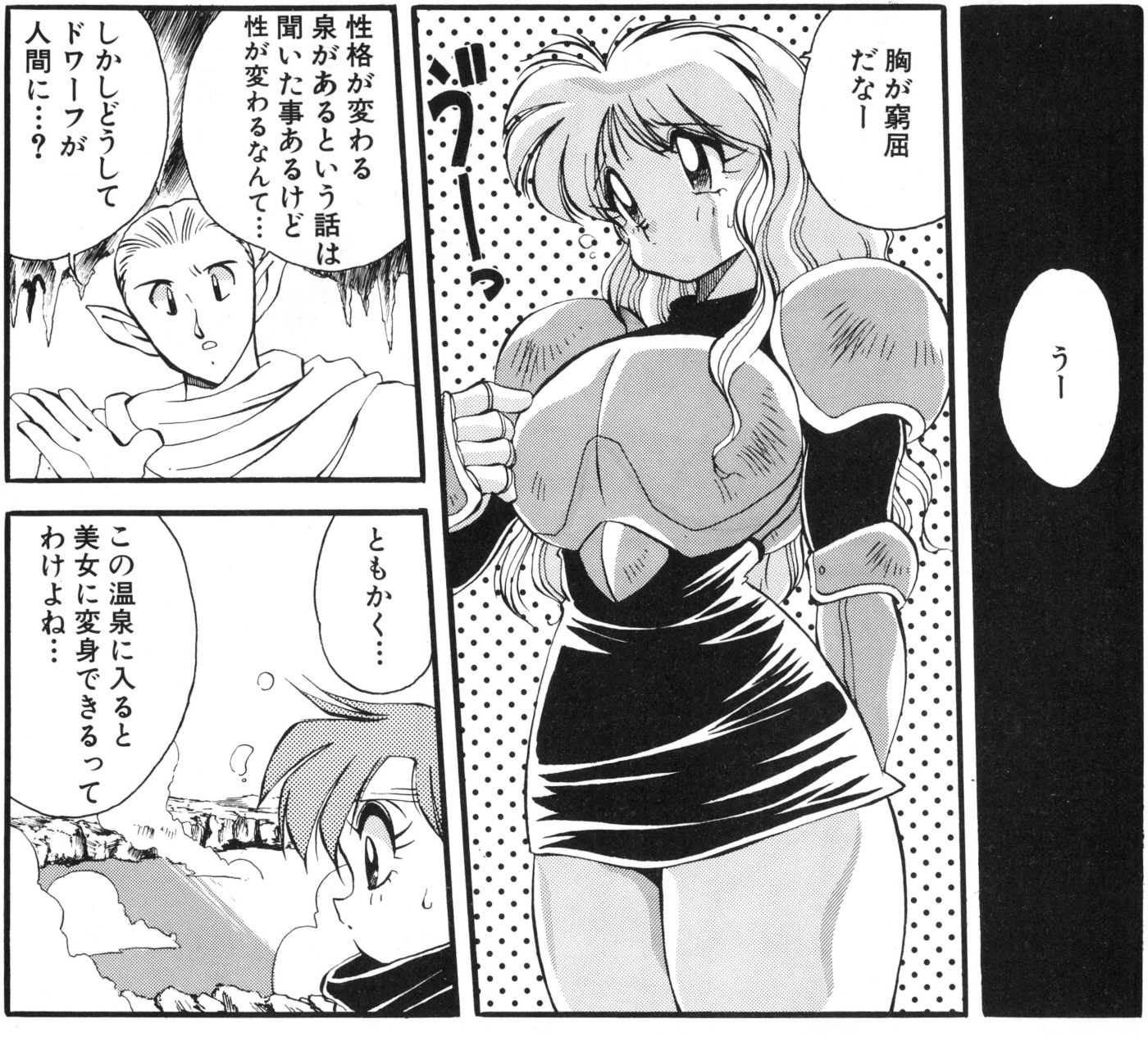
どうしたジェイルズ？
ぽよん…
オレの裸がそんなに珍しいかよ

なんじゃこりゃあ!!
これがワシの体か!?


え
…
じー？

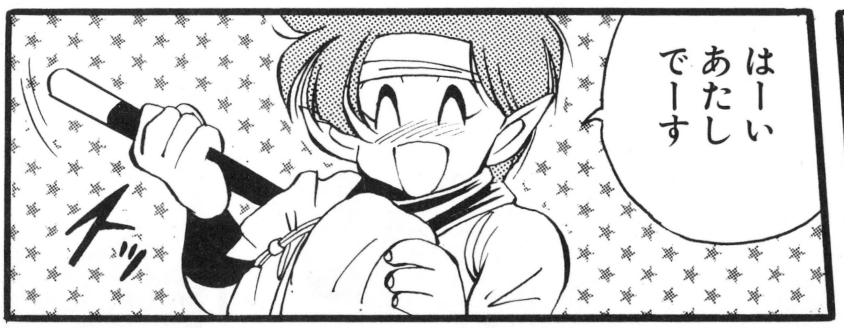

あ…
珍しい…


バ…バンスが
人間の女に!!
どうして!?
ワシが
知るかー
何とかしてくれーっ


うー
胸が窮屈
だなー
ブーっ
性格が変わる
泉があるという話は
聞いた事あるけど
性が変わるなんて…
しかしどうして
ドワーフが
人間に…?
ともかく…
この温泉に入ると
美女に変身できるって
わけよね…

ナリル
優秀な僧侶なんだろ？
だったら何とかして
くれよォ
ムリよ！
原因が分からないんだもの
あきらめたら
オーー
ノオーー

ねえ
そう言えば
以前にも一度
似たような事が
あったわね…
ほら、ミューム村で
サリーナちゃんの
お父さんがナリルに
なったりして…
（地獄の狂宴第4話
「古井戸の怪」）


はーい
あたし
でーす

あ…そう言えば
魂を突き出してしまう
キューがあってそれで
魂が入れ替わっちゃった
のよねェ
あのキュー
誰が持ってたっけ？

このキューで
バンスを突いたら
どーなるのかなぁ？
何事も実験だ！
やってみよーぜ
おいおいっ

うーん
し…しかし…
それもいいかも
知れん…
〝キューすれば通ず〟ともいう
諺もあるからな
困った時にはキューを使え
という意味だ
おおーっ
ものは試しだ！
突いてみてくれ
いいのね！
バンスの
ダジャレに
かけてみるっ
えいっ
ん
スウーッ

ホケ!
…
あ
あたしは…
バンス
大丈夫か!?
バンス?
バンスって
それにここは
あなた達は!?
バンスじゃ
ないのか?
あたしは
リューナ
タリーヌ村の者です
リューナ?
ええ
こんなむさくるしい
ドワーフの姿に
なってしまって
おろおろしていたら
突然気が遠くなって
ふと気づいたらここに
あら…
ちゃんと
戻ってるわ

いったい
どーゆー事
なのですか？
ど…どういう事って
いわれても
あの温泉はこのキューと
同じ効果があるのよ
キューは魂を交換するけど
温泉は肉体を
交換するってわけね!!
そうか
分かった!!
パキン
えっ
な、なーるほど
それにしても
うまくいったもんだな
だってキューで突き出された
魂が飛び込む先は
ランダムのはずだっ
たまたまま
肉体が入れ替わった
ばかりで不安定な
状態のバンスと
リューナの間で…
魂の交換が
行われたのね
ま
ラッキーだった
わけだ！

だったら
簡単じゃない
そのタリーヌ村へ
行って
キューで正常な
状態に戻せばいいのよ

バンスも
タリーヌ村に
いるはず
きっとパニクって
ると思うけど
よし！
話は決った!!

ゲッ
タリーヌ村へ
レッツラ
ゴーだ!!

で…

なんだ
タリーヌ村って
温泉の
すぐ裏じゃん
一コマで
ついちゃった
もんなー
タリーヌ村

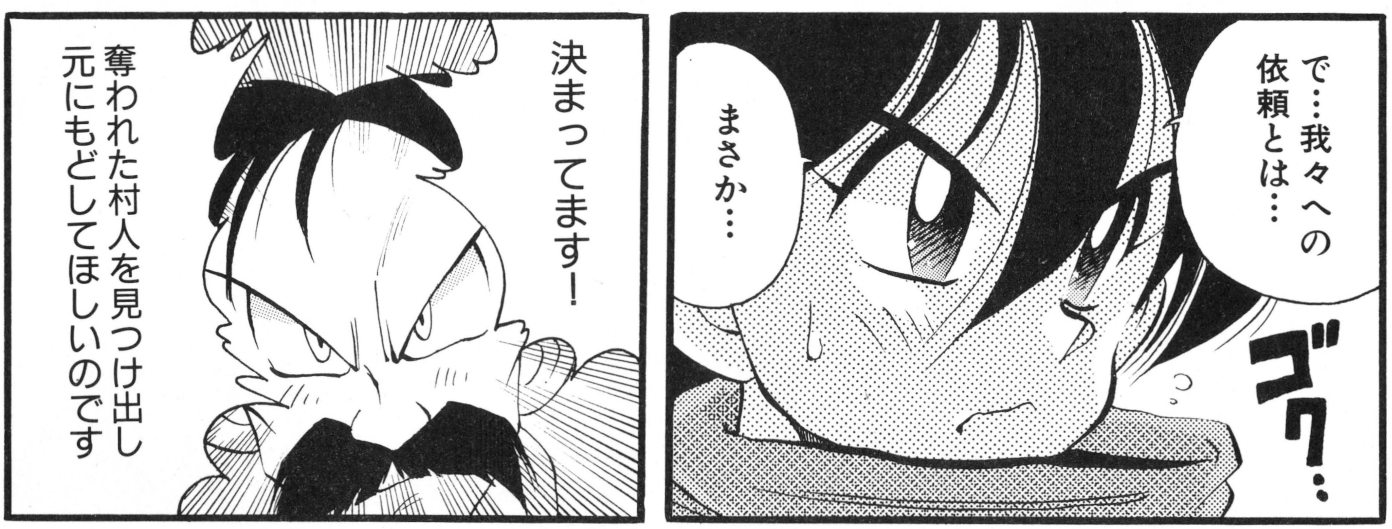
あ…
あれは…
ワアーッ
ワーッ

ドガッ
ベキッ
バンス!!
カン!!
おお
いいところに
来た!!
カン!!
ガシィ
元の体に戻ったのは
いいんだが
こいつらリューナを
返せとかいって
カン!!
わけが
分らん
カン!!
あーあ…
みなさん
あたしは
無事よ!
この人は
悪くないの!!
おお
リューナ!!
リューナじゃ
ないか!!

これを
ご覧下さい！
ガチャ
え？
ドドド

ひえええ～～～
こ…
これは!?
彼らは皆
村人の変わり果てた
姿です
と言うと
バンスとリューナとの
間で起こった現像が
彼らにも…?

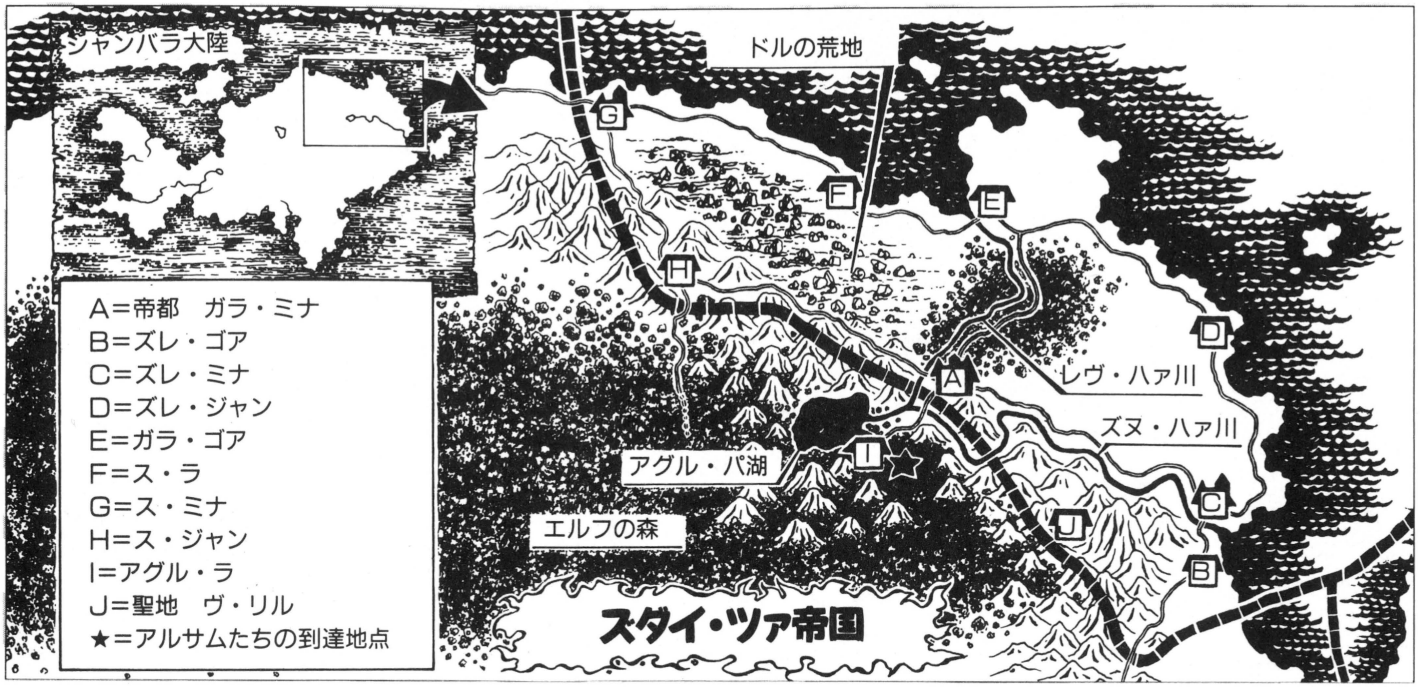
おそらく…
どうしてこんな事に
なってしまったのか
今まで謎でしたが
リューナの話を聞いて
ピンと来ました!
その奇妙な
温泉にはいった
モンスターと肉体が
入れ替わってしまったのに
違いありません


で…我々への
依頼とは…
まさか…
ゴクッ
決まってます!
奪われた村人を見つけ出し
元にもどしてほしいのです
くわーっ!!

げっ
キュ…キューは
差し上げますから
自分達で
捜して下さーい
贈呈！
ひゃっ
では
さよーならぁ
あ…

じゃ
オレ達も
なーー
ん
さよー
ならあー
でででで
ヤローにげたな…
一行…再び
故郷リルガミンへ…

「ログアウト」本誌で好評連載中の「真ウィズの館」。そこで繰り広げられるズダイ・ツアーでの冒険とは違った、もうひとつの物語をここにお送りしよう。スペシャル版ならではのシナリオ展開は、キミの期待を裏切らないぞ！



みなさんこんにちは。ログアウト第1号からごぶさたしている高山です。あれからも、いちおうリプレイで登場しているんですが。どうせ駄洒落ドワーフだろうって？　はいはい、その通りでございます。とにかく、今回はシナリオ&リプレイで復活しましたのでよろしくお付き合いのほどを。

で、このシナリオ&リプレイですが、TRPGスペシャルということもあって、今まで真ウィザードリィRPGを遊んだことがない方々でも楽しめるようになっています。とくに最初に〝これだけズダイ・ツァ〟と題して、プレイヤーとして最低限知っておきたいことだけを簡単にまとめてますから、初めての方はそちらからどうぞ。この記事を読んで興味を持たれたら、ぜひとも真ウィズRPを遊んでみてください。

真ウィズの舞台

では本編に入る前に、真ウィズをプレイヤーとして遊ぶときの基礎知識を整理しておこう。マスターとしての知識は、ウィズ・マスター佐脇氏による『真ウィズの館』を理解しておいたほうがいいんだけど、プレイヤーとしてなら、これだけで充分のはずだ。

まず、冒険の舞台となる世界からいってみよう。

真ウィズの舞台は、ズダイ・ツァという世界だ。世界といっても惑星全部とか、ひとつの次元全部とかじゃなくて、ひとつの大陸（シャンバラ大陸）の北方にあるレプラカーンという種族の帝国をズダイ・ツァと呼んでいる。この帝国は旧ウィズRPGで遊んでいたエセルナート地方（リルガミン市がある地方だよ）から、ず〜っと北へ進んだところにあるのだ。

じゃあ地図を見ながら、この地方の状況を説明していこう。

まず中心にレプラカーンの帝国がある（点線と海に囲まれた部分）。そして、帝国の南には大森林と呼ばれる文字どおり深〜い森があって、古エルフという種族が住んでいるのだ。次に帝国の西に目を向けると、そこには山地があってドワーフが暮らしている。あと忘れちゃいけないのが、帝国の中のドルの荒れ地と呼ばれる一帯には、ドルという知能の低い種族が住んでいるってことだ。最後に帝国の南東にある平原には、ヒノモト国の尖兵たちが砦を築いてズダイ・ツァに攻め込もうと虎視眈眈と狙っているという状況だ。

以上、簡単でしょ？

え、名前だけ書かれたって何にも分からないって？　ごもっとも、ごもっとも。ここでは大体の位置関係だけ理解してもらえばいいんです。つづけてズダイ・ツァの歴史をざっと見てみることにするからね。

ズダイ・ツァの歴史

そもそも、この世界じゃ人間様が一番偉かったのである。なにしろ、シャンバラ大陸全体に広がる広大な帝国を築いていたんだから。エルフやドワーフたちは、帝国の周辺でほそぼそと滅亡を待っているような状況だった。

この帝国では魔法の技術とともに、科学技術も発達していて、帝

国の管理を人工知性にまかせていたという。ところがこの人工知性というのがくせ者で、あんまり平和がつづくと帝国が滅びちゃうなんて、つまらないことを考えたんだわな。そんでもって、『魔』と呼ばれる混乱の元を作りだしてしまったのだ。そしてついには、この『魔』の活躍によって帝国は滅び去ってしまったのだ。今から千年近くも昔の話である。

で、これがズダイ・ツァと何の関係があるのかと言うと、レプラカーンという種族の正体は、帝国の人類が作った人工生命のなれの果てなのだ。もともとは単純労働を手伝わせるために作った連中だったんだけど、帝国の崩壊とともに、人類たちは、この地を捨てて南方（エセルナートね）へと逃げちゃったんで、レプラカーンたちは野放しになってしまったというのが真相だ。考えてみれば可愛そうな連中だね。

ところが、このレプラカーンという種族、繁殖力が極端に高かったんで、話がややこしくなるのだ。ネズミ算式に数が増えるので、すぐに人口爆発が起こってしまう。もう、こうなると他所に移住していくか、どうにかして人口を減らすしかない。でも、ズダイ・ツァは南は古エルフ、西はドワーフ、その他は海に囲まれているから、外に広がることはできない。結局、内乱が起こるしかなかった。で、なんと500年もの長い間、この地で戦いつづけてきたというわけだ。

とても皮肉なことに、この内乱を終わらせたのは、混乱の元凶であるはずの『魔』だったんだ。帝国を滅ぼした『魔』は、大陸の東に浮かぶヒノモトという島で受け入れられ、そこからヒノモト軍団が大陸に攻め込んできたのだ。まあ、最後にはレプラカーンの繁殖力が勝利を収め、ヒノモト軍団は矛先をエセルナートに向けることになって、ズダイ・ツァには平和が訪れる。やっぱり、外敵がいないとまとまらないってことだね。

というわけで、現在に致るわけなんだけど、古エルフやドワーフたちとは、時おり紛争を起こす程度で、細々と交易をつづけているといった状態なのだ。

ズダイ・ツァの種族

さあ、これで世界については、だいたい理解できたんじゃないかな？　これだけ知ってれば、プレイヤーとして遊ぶのには充分だぞ。もちろん、もっと詳しく知りたい人は『真ウィズの館』を読んでね。

さあ、それではいよいよプレイの準備を始めよう。まずはキャラクター作りだね。

今までログ・アウト本誌で連載されてたリプレイなどでは、エセルナートから迷い込んだパーティーを扱っていたんだけど、そろそろズダイ・ツァのオリジナル・キャラクターを使ってもいい頃合だと思う。だから今回は、ズダイ・ツァ土着の種族でキャラクターを作ることにしよう。

ここまで読んでいて気づいた人もいると思うんだけど、エセルナートとは使える種族が違っている。一番大きな違いは、ズダイ・ツァでは人間という種族を見つけるのは至難のわざだということだ。ウィズ・マスター佐脇氏によると、どこかに人間も住んでいるという設定もあるらしいんだけど、今の段階では無視してもいいだろう。

エセルナートではPCとなりえる種族は、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの5種類だったけど、ズダイ・ツァでは、レプラカーン、古エルフ（アイバ）、ドワーフ、ドルの4種類になる。

では、それぞれの種族について見てみよう。

レプラカーン

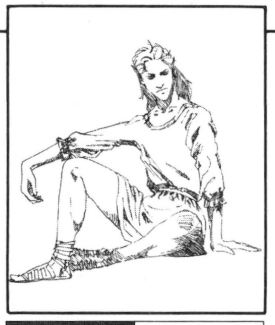
ズダイ・ツァの種族

備考：レプラカーン語を話す

ズダイ・ツァでの中心種族です。もともとは、人類が作った人工生物だったのですが、主人がいなくなったため独自の帝国を築いています。

職業は魔法使いにしかなることができません。魔法は人間の魔法使いと同様の呪文が使えます。ただしヒットポイントは、1レベルの時に1D6＋生命力のボーナス、以後はレベルごとに1D6ずつ上昇します。武器や防具は盗賊が使えるものまで使用することができます。

体力	4
知恵	10
信仰心	6
生命力	9
敏捷度	12
幸運度	9
特性値上昇ボーナス	体力－10%、知恵と敏捷度に＋5%
特殊能力	なし



古エルフ（アイバ）

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

ズダイ・ツァ南部の森林に住む種族です。身を守る体力を持たない古エルフは、その高い知力と信仰心を生かして、かつて高度な魔法文明を築きあげました。そしてエセルナート北部の大森林に強大な王国を建設したのです（エセルナートのエルフの祖先たちです）。しかし、国家を築くことに反対し、あくまでも自然との共生をめざした一派も存在しました。そうした自然派の古エルフたちが、いまなおズダイ・ツァの森林でひっそりと暮らしているのです。彼らは部族ごとに小さな村を作り、基本的に他の部族とは交渉を持ちません（結婚の時を除く）。そして、部族ごとに伝承されている特殊な能力を守り続けているのです。

体力	4
知恵	12
信仰心	12
生命力	6
敏捷度	9
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	知恵、信仰心に＋5%、体力に－5%
特殊能力	呪文修得率が各＋5%、【暗視1】、超能力

キャラクターを作ろう

「ズダイ・ツァを舞台としたシナリオを作れ」という指令をウィズ・マスターから受けた高山は、ちびっと困ってしまった。だって、ズダイ・ツァの世界は、ログアウト本誌で連載されている『真ウィズの館』でしだいに明らかになりつつはあるんだけど、まだエセルナートからの探検隊が通った所しかわからないんだもん。

佐脇　シナリオでけた～？

高山　まあ、なんとか。

佐脇　どんな話かな？

高山　そりゃ、エセルナートからの第3次探検隊がですね……（笑）。

佐脇　あほか！

高山　冗談ですってば。まあ、佐脇さんもプレイヤーとなって楽しんでくださいよ。

　というような会話があったかどうかはとにかく、グループSNEの事務所にプレイヤーたちが集った。プレイヤーはウィズとしては珍しく4人だ。

マスター　そしたらキャラクターを作ってちょうだい。

プレイヤー1　好きに作っていいの？

マスター　うんにゃ。ズダイ・ツァの種族が1人ずついるようにして欲しいのだ。

プレイヤー2　てことは、レプラカーンと古エルフとドワーフってこと？

マスター　あとドルもね。

プレイヤー1　レプラカーンが他の種族に紛れ込むっていう話なのかなぁ。

プレイヤー2　普通だったら、古エルフがいて、それに仕えるドルがいるっていうやつか？

プレイヤー3　古エルフとドルは対等でしょ。

マスター　そうで～す。みんな対等だよ。

プレイヤー4　でも最初にシナリオの設定を教えて欲しいわ。

マスター　オッケー。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

この『よそ者は殺せ？』はザードリィRPG用のショート・シナリオです。対象は1レベルのキャラクター4～6人ですが、キャラクターの種族に条件があります。レプラカーン、古エルフ、ドワーフ、ドルが最低でも1人ずつはいなければなりません。というのも、このシナリオはズダイ・ツァの各種族の関係やメンタリティを明らかにするためのものだからです。

　シナリオの舞台となるのは、ズダイ・ツァ帝国の南部に位置するレプラカーンの巣です（地図参照）。巣の名前はアグル・ラといい、ここにはレプラカーンとその他の種族との交易所があることで有名です。

　交易所には、日頃は敵対関係にある種族同士が集って、様々な特産物を物々交換しています。アグル・ラの交易所は、普通は主にレプラカーンと古エルフが集る場所なのですが、このシナリオの開始時には4種族すべてが揃っています。というのは、1年に1度、この交易所で品物の交換レートを決定する会議があるからです。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　というわけで、あなたがたは種族の代表者の補佐としてアグル・ラに集ってきたわけだ。

プレイヤー1　レプラカーンが有利だね。

マスター　まあ、巣って言っても、近くにある穴の一つを交易所にしているだけだからね。まあ、とにかく種族を分担してキャラクターを作ってくれたまえ。

プレイヤー　じゃ、おれはレプラカーン。

マスター　そうそう。女の子は古エルフにしてね。

プレイヤー4　は～い。

プレイヤー2　ドワーフの女の子じゃ、どうあがいたってヒロインにはなれへんもんな。

プレイヤー3　レプラカーンも可愛いくないし……。

プレイヤー1　可愛いやん（笑）。

マスター　レベルは1だからね。

プレイヤー3　種族の代表にしては弱いな。

マスター　だから補佐なんだってば。次の時代を担う幹部候補生ってとこね。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

　このシナリオの目的の1つは、種族の特徴やメンタリティを理解してほしいというものです。とくに今回はキャラクターが4人ということもあって、種族の特徴を生かさないとバランスのとれたパーティーをつくるのは困難でしょう。

　まず、レプラカーンのクラスは考えるまでもありません。なにしろ、魔術師にしかなれませんから。ヒットポイントなども1D6点と魔術師としては多いので、きっと優秀な魔術師になってくれるでしょう。

　次にドルですが、彼らは人間が退化しただけあって、頭脳明晰とはお世辞にも言えません。ただし、そのぶん肉体は頑強ですし、素手で戦っても1D8点のダメージを与えるので、戦士になるのが順当なところでしょう。

　ドワーフについて言えば、戦士適性1位の座をドルに奪われてし

ドワーフ

ズダイ・ツァの種族

備考：ドワーフ語を話す

　ズダイ・ツァの周囲に住んでいるドワーフは、エセルナートに住んでいる同族とまったく同じだと考えてください。つまり、身長が低く動きものろい連中です。ただし、体力や信仰心にすぐれているので、戦士や僧侶に向いています。

体力	10
知恵	7
信仰心	10
生命力	10
敏捷度	5
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力と信仰心に＋5％
特殊能力	持続力＋5％、【鍛冶屋1】【暗視1】技能を習得

ドル

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

　ズダイ・ツァのドル荒地で暮らしている種族です。かつて大陸を支配していた旧帝国の人類の末裔なのですが、ドル荒地の鉱物に含まれる魔法のエネルギーのため、肉体だけが異常に発達し、精神は退化してしまっています。知恵を1点上げるには、特性値ポイントを2点ふりわけなければなりません。また、18点になった特性値が上昇しても、知恵を上げることはできません。

　ドルは戦士になるのが普通ですが、僧侶も少なくありません。魔術師もごく少数ながら存在します。その他の職業を選ぶことはできません。

　なお、ドルは素手の攻撃の基本ダメージが1D8です。

体力	12
知恵	5
信仰心	5
生命力	12
敏捷度	7
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力、生命力に＋5％、知恵に－10％
特殊能力	【強靭1】【格闘1】

シャシャ

古エルフの１レベル盗族
性別：女
属性：中立
HP：8
体力：4
知恵：12
信仰：12
生命：6
敏捷：15
幸運：12
技能：【暗視】４点残り
装備：ダガー、ラージボウ
　　レザー、バックラー

今回、唯一の女性。なにしろ、古エルフ以外はヒロインにはぜ〜ったいになりえないと高山は思います。レプラカーンは性別はないし、あとは毛むくじゃらな連中なんだし。こりゃ早いとこズダイ・ツァにも人間が登場しないと苦しいかな？

ザガロ

レプラカーンの１レベル魔術師
性別：？
属性：中立
HP：5
体力：4
知恵：15
信仰：6
生命：15
敏捷：15
幸運：9
技能：【魔法強化】
　　【魔法変化】２点残り
装備：スモールボウ、レザー

本名ザガロググミルレドルヌリアアグラ。まったく、レプラカーンの名前はわからない。プレイヤーがウィズマスター佐脇氏なので、彼の行動がすべてオフィシャルとなるから注目。

まったので、ここは僧侶になるのがよいでしょう。パーティーに１人は必要なクラスですからね。

最後に古エルフですが、彼らは知恵と信仰心が高い上に、呪文習得率にボーナスがあるので呪文を使うクラスに向いています。しかし今回は呪文使いが揃っていることもあって、プレイヤー４は盗賊を選びました。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　そろそろキャラクターはできたかな？　できたら、種族と名前とクラスなどを申告してちょうだい。

ザガロ　レプラカーンのザガロググミルレドルヌリアアグラっす（笑）。

マスター　長い。ザガロと呼びますよ。

ザガロ　クラスは当然、魔術師。レプラカーンだから性別はない。

マスター　て〜ことは、性別による能力値ボーナスがないわけだ。

ザガロ　しまった、損だ！

マスター　デザイナー後悔するの巻き（笑）。

シャシャ　え〜っと。あたしは古エルフのシャシャ。盗賊の女の子です。そういえば超能力は使えるの？

マスター　部族によるけど。

ザガロ　今のところ１つしかないが……。ログアウト３号に載ってたシュナ族だけど、シュナ族は交易してないと３号に書いてあったからな。

マスター　まあ、どちらにせよ超能力は４レベルからだからいいか。

ゼゲ　ドルの戦士ゼゲです。武器とかの制限はありますか？

マスター　とくにないけど、金属製のものは使わないね。

ザガロ　石斧とか使うんだな。

ゼゲ　素手でも強いけど。なにしろ１Ｄ８ダメージもある。

マスター　ロングソードと同じだけあるからねぇ。

ザガロ　これで二刀流の技能でもあれば無敵だな。

マグス　え〜、いいですか。あっしはドワーフの僧侶でマグス・エールといいます。

シャシャ　あたし以外はみんな濁音ね。

ゼゲ　ガゲギグゴ〜。

マグス　ところで、言語はどうなるんでしょう。ズダイ・ツァに共通語ってあるの？

マスター　ないよ。でも今回は特別に、全員がレプラカーン語を話せることにしよう。外交官としての教育を受けているということで。

ゼゲ　技能ポイントを使わないといけないんですか？

マスター　ただでいいよ。

ザガロ　最初から知っているおれはやっぱり損だな。

マスター　さっき説明したとおり、君たちは交易所に到着したところからお話は始る。

シャシャ　１レベルで何の役にたつっていうのよ。

ザガロ　枯れ木も山のにぎわいということで。

マスター　そそ。それにあまり強い連中を連れてくると国際問題になるのだ。

マグス　わしらは次の時代を担う外交官なわけね。

マスター　といったあなたがたは、師匠様についてアグル・ラの交易所までやってきたわけだ。

ザガロ　交易所って、どんな所？

マグス・エール

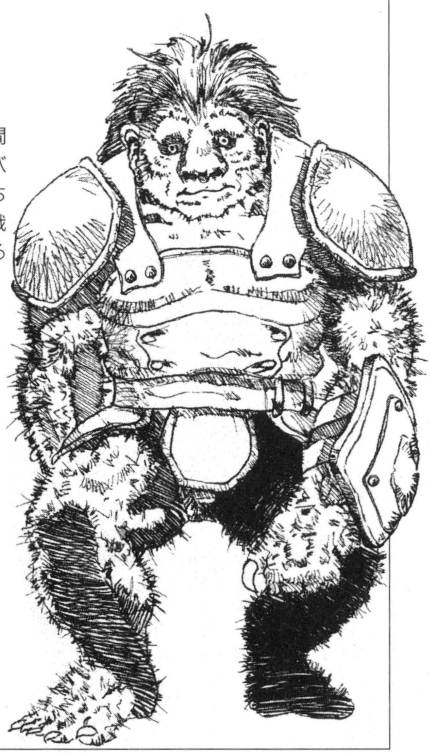
ドワーフの１レベル僧侶
性別：男
属性：善良
HP：6
体力：12
知恵：7
信仰：15
生命：12
敏捷：6
幸運：6
技能：【魔法強化】【暗視】
　　【鍛治屋】３点残り
装備：フレイル、チェイン、
　　ラージシールド

エセルナートのときと同じメンタリティでプレイできる唯一の種族。案の定、酒飲み、大喰らいという奴。でも一人ぐらいは理解しやすい奴が欲しいよね。じゃないとバケモノの集団になってしまう。

ゼゲ

ドルの１レベル戦士
性別：男
属性：中立
HP：12
体力：18
知恵：5
信仰：5
生命：13
敏捷：8
幸運：6
技能：【強靱】【格闘】３点残り
装備：レザー、バックラー

見た目はともかく、出自は人間に一番近い種族。とんでもないバカとして演じればいいはずだ。ちなみに、武器は持たず、素手で戦う（なにしろ１Ｄ８ダメージあるからね）。



マスター　交易所といっても、アグル・ラの巣の近くにある長年使われていなかった穴を修理しただけのものなのだ。交易するときだけ使われている。

ゼゲ　交易所にいるのは、われわれだけですか？

マスター　あなたがたと、師匠。それにレプラク・トルクがいます。

ゼゲ　荷運び用ですか？

マスター　荷運びと護衛のため。

ザガロ　トルクがいるのか。それは心強いな。

マスター　そのトルクが10体ほどいる。

ザガロ　そりゃ強い。

マスター　その他にもレプラク・レアも世話をするために5匹ほどいてます。

ザガロ　（他のキャラクターを見ながら）トルクが10匹もいたら、こいつら全滅させるのも簡単だな。

マスター　トルクはザガロ君の師匠様のものね。師匠様はズドトルク、つまり巣の副官という偉いひとだ。

マグス　うちの師匠は？

マスター　あんたとこは僧侶。交易関係の長。それからシャシャんところは魔術師で、ゼゲのところは戦士。

ザガロ　や～い弱い奴ら。

マスター　という顔ぶれで、こういった穴にいるわけだ。

と言いながら交易所の地図を描く。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

アルグ・ラの交易所は、長らく使われてなかった穴を改修して使っています。なぜ、使われてなかったかは、後々あきらかにされます。地形は見てのとおり、レプラカーンの穴としては一般的なものです。

①護衛の部屋

穴の入口近くにあるこの2つの部屋には、護衛のレプラク・トルクが5体ずつひかえています。彼らはレプラカーンの命令にしか従いません。とりあえず、最初はこの穴に誰も出入りさせてはならないという命令を受けています。

見ての通り、レプラク・トルクはキャラクターたちよりもはるかに強いので（レベル10）、マスターは慎重に扱わなければなりません。戦うことになれば、本当に簡単にキャラクターたちを全滅させることができますから。

②キッチン&倉庫

ここには、外交官たちの世話をするためのレプラク・レアが5体ひかえています。彼らもレプラカーンの命令しか聞きませんが、非常事態にならないかぎり戦闘には参加しません。

奥の部屋は倉庫になっていて、食料が充分蓄えられています。また、倉庫にはトフクの蜜も大量にストックしてあります。

③ドルの部屋

ここにはドルの2人が案内されます。2部屋とも同じつくりで、簡素なベッドと机が置いてあるだけです。

④レプラカーンの部屋

この部屋にはレプラカーンの2人が入ります。部下であるPCは、通路に面した部屋に、師匠は奥の部屋に陣取ります。

⑤古エルフの部屋

古エルフたちが案内されます。構造はドルたちの部屋と同じです。

⑥ドワーフの部屋

ドワーフたちが案内されます。構造はドルたちの部屋と同じです。

⑦開かずの間

この部屋には地下2層へと降りる階段があります。しかし、扉は板を打ちつけて閉鎖されており、この部屋に入ることはレプラカーンたちによって禁じられています。

⑧会議場

この部屋で交易や会議をおこないます。中央にせりをおこなう台があります。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　交易所に着いた君たちは、それぞれの部屋へと案内されるからね。

マグス　部屋の掃除でもしてから、挨拶にまわろう。わしら善良ですから。

マスター　しばらくしたら、今日の会議を始めましょうとレアの使者が呼びにくる。

ゼゲ　真ん中の部屋？

マスター　そうそう。

シャシャ　あたしたちは師匠様の後ろにいればいいんですよね？

マグス　メモでも取りながら。

ザガロ　レプラカーンに文字はないからメモはむりだぁ。

ゼゲ　じゃあ、口約束なんだ。

マグス　そんなんやから、レプラカーンたちとは、まともな交易ができないんや！

マスター　では会議を始めます。最初に品目をあげてください。

ザガロ　うちから主に出すものはトフクの蜜かな？　欲しいでしょ。

マグス　一部の連中だけが、熱烈に欲しがっているんやけどね。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

トフクとはレプラク・オイ（レプラカーンの従属種族）が分泌する栄養価の高い飲み物です。様々な栄養をバランスよく含んだ完全食品で、レプラカーンはトフク以外の食物は取りません。また、レプラカーン以外の種族がいったん口にすると、中毒症状をおこしてしまい、3日以上トフクを摂取しないと禁断症状をおこしてしまいます。近年では、ドワーフや古エルフの中にも、トフク中毒になった連中が増加しつつあります。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ザガロ　トフクはおいしいからねぇ。

マグス　この交易所以外に、闇で出回っているトフクをぜひとも取りしまって欲しいぞ！　中毒患者が増えて増えて……。

ザガロ　ドワーフこそ、ときおりわれわれの穴を襲って、トフクを取っていっているじゃないか！

マグス　だからこそ、こうやってトフクを買いにきてるんじゃないか。ぶつぶつ。

マスター　では、ドワーフさんのほうからは何を提供してもらえますか？

マグス　ドワーフらしく、金属製品、鉱石、酒といったあたりかいな。

ゼゲ　おれたちは金属は使えへんぞ！　酒は買うけど。

マスター　ドルは何を。

ゼゲ　うちの商品は価値がありまっせ。なにしろ、ドルの荒れ野に転がっている魔法石ですからね。

マグス　拾ってくるだけやないか！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ドルが住んでいるドルの荒野は、旧帝国の魔法実験の痕跡です。現実で言えば、核実験場の跡のようなもので、残留している魔法エネルギーのために、レプラカーンなどは荒野に入ると死んでしまいます。しかし、この地の石には魔法のエネルギーが大量に含まれているので、この石を原料として様々な魔法の品物を作りだすことができます。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　では古エルフさんは？

シャシャ　魚の薫製じゃなくって……。

ゼゲ　そんなのだったら山ほどもらわないとバランスがとれない（笑）。

シャシャ　やっぱり魔法石を加工した魔法の品物ですね。これは高いでしょ。

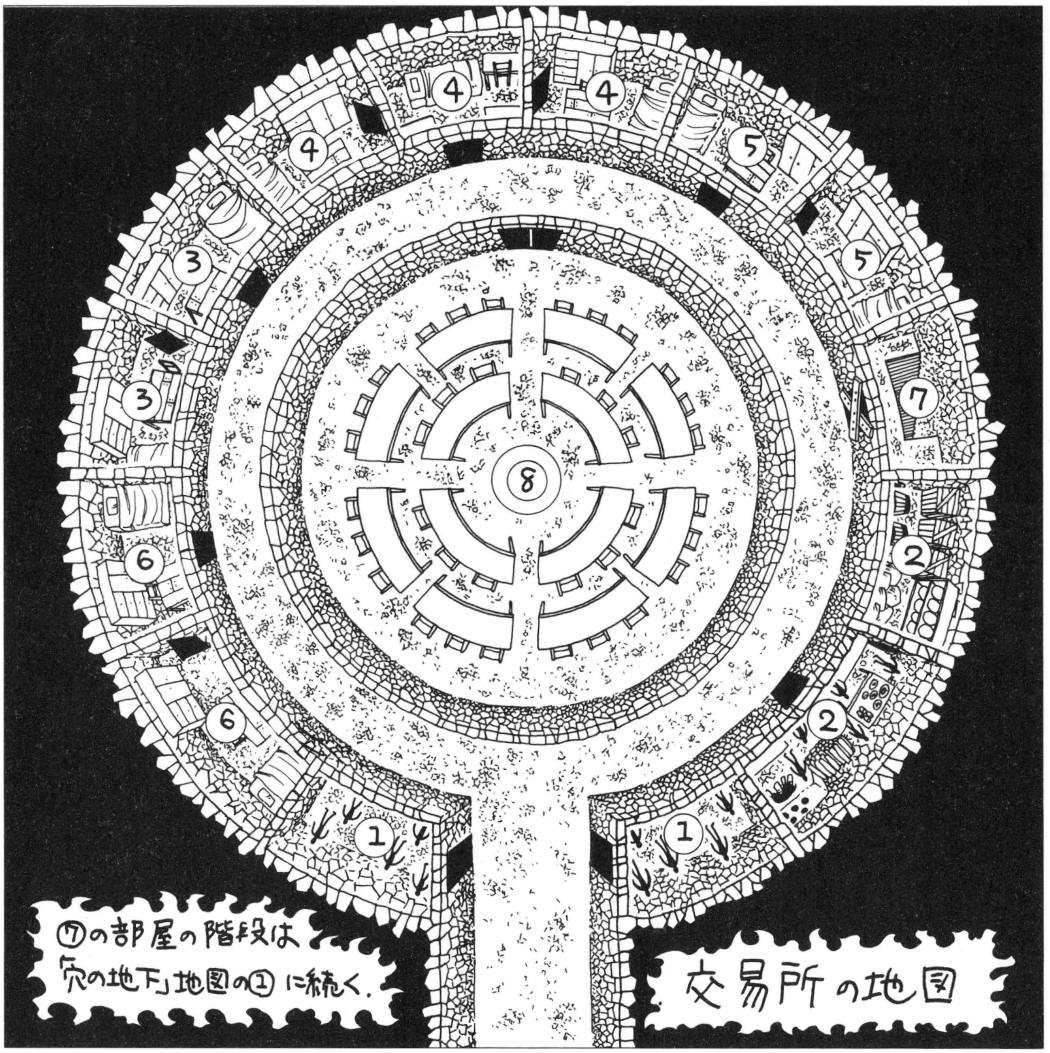
マグス　金属製品はドワーフだけやしな。買う物ばっかりや（笑）。

シャシャ　うちの部族にもトフクの中毒患者いるの？

マスター　けっこういるよ。

シャシャ　そんな奴、追いだしてしまえ！

マスター　いや〜トフクはおいしいからねってシャシャの師匠さん



も言ってるよ。

シャシャ　師匠！

ゼゲ　こんな奴を交渉に出してくるな！

ザガロ　栄養満点だから、ちょっぴり食べるだけでいいという便利な食物だからね。ちょっと高いけど。

マグス　やっぱり、飯は腹が裂けるほど食べないと食べごたえがないというもの。

シャシャ　それだけはドワーフに賛同しよう。

マスター　などと交渉しているんだけど、例年のごとくなかなか決着がつかない。とくに古エルフは不利だしね。

シャシャ　不満よ～。

ザガロ　まあ、マジック・アイテムなんかなくても生きていけるからな（笑）。

シャシャ　治療系の魔法の品物なんかは必要なんじゃない？

ザガロ　それだ！　うちは魔術師しかいないから。

シャシャ　形勢逆転？

ザガロ　でも、死んだら卵生んだらいいんだしな。

マスター　と交渉をつづけていると、レプラク・レアたちが晩御飯を運んできてくれる。

マグス　うちは持参したお弁当を食べたいが。

ザガロ　そうなの？　この味つけの蜜が最高なんだけど（笑）。

マスター　入ってない、入ってない。

シャシャ　本当？

マスター　言ってくれれば、トフクだっていくらでも出すけど。今回は特別に無料で（笑）。

マグス　入ってないなら、出された物を食べて、なおかつお弁当も食べよう。

ザガロ　食事なんて一瞬で終わることなのにね。

マグス　何言ってるの。無駄な楽しみこそ文明というものや！

マスター　では、今日はこれで散会ということで、明日の朝10時にここに集合してください。

一同　お休みなさ～い。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

交易所に到着した日は、何事もなく会議がおこなわれます。ここで重要なのは、各種族の関係をあきらかにするということです。どの種族がどこに住んでいて、何を作ることができるのか。また、どの種族とどの種族が仲が悪いのかといったあたりです。まあ、もっとも、ズダイ・ツアではどの種族間も仲が良いとは言えませんが。

会議は夜中までつづきますが、1日では決着はつきません。例年はだいたい10日間程度かかって、ようやく交換レートが決定されます。この日も、レプラク・レアが運んできた食事を取って解散します。この食事にはトフクの蜜は入っていません（希望者には出してくれますが）。しかし、それとは別にとんでもない物が入っているのです。

事件は、その夜おこります……。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

にぎやかな夜

マスター　何か師匠と相談することとか、穴を探検するとかあったら言ってね。

マグス　まあ、師匠に話は聞いときましょ。

マスター　マグスよ。他の種族の連中を信じちゃいけないよ。

マグス　もちろんです師匠（笑）。

シャシャ　うちの師匠もそんな事言うんだろうか？

マスター　古エルフの師匠さんは、ちょっと気分が悪いって言って、早く寝てる。

ゼゲ　出た！　トフク中毒患者（笑）。

ザガロ　まあ寝ようか。

マグス　うちも夜食を食べてから寝よう。

マスター　全員が寝静まった夜中、シャシャさん、注意力の1倍をふってください。

シャシャ　1倍？

ザガロ　また、難しいことを。

シャシャ　（サイコロをふって）90、失敗。

マスター　じゃあ、気づかない。ではザガロさん、注意力の1倍。

ザガロ　（サイコロをふって）だめ。

マスター　あなたも気づかないとじゃあ、またしばらくして騒ぎがおこるからザガロ君、今度は5倍で試してみて。

ザガロ　（サイコロをふって）だめ、気づかない。

マスター　（困ったな～。いい加減に気がつけよ）じゃあ、ちょっと戦闘をさせてもらうね。

と言って、マスター・スクリーンの後でさかんにサイコロをふり始める。

ザガロ　おれたちには忠実なマシーンがいるから大丈夫だ。

マグス　こっちには何も聞えへんの？

マスター　すぐに大きな声が響くから聞えるかもしれないね。寝てても。

シャシャ　どんな声？

マスター　何をする、裏切者！

ザガロ　何事だろう？

マスター　声がしたのは、レプラカーンの師匠様の部屋だから、ザガロ君にはちゃんと聞える。その他の人は注意力の5倍チェックして。

ゼゲ　成功！

シャシャ　起きた！

マグス　あかん。5パーセント足らん。

シャシャ　テケテケ。

ザガロ　師匠！　どうしました？

マスター　奥の扉を開けますと、レプラカーンの師匠と、古エルフの師匠が……。

シャシャ　ありゃ。

ザガロ　揉み合ってる？

マスター　メリトとマハリトを飛ばし合ってる。

マグス　やめんかい！

シャシャ　それは、決着つくまで横で待ってたほうがいいかな？巻きこまれたらやだもん。

ゼゲ　メリトとマハリトが精一杯のレベルだったら、すぐに決着がつくんじゃないかな。

マスター　ラウンドごとに進めましょう。

ザガロ　弓を準備しよう。

シャシャ　（オロオロ）あ～師匠どうしたんですか。

ゼゲ　戦ってる2人の様子はどうですか？　何か変った感じはあります？

マスター　レプラカーンのほうは普通なんだけど、古エルフの師匠さんは目が釣り上がってる。

シャシャ　もともと釣り上がってるんじゃない？

マグス　前は2時50分ぐらいだったのが1時55分になってるとか（笑）。

マスター　まあ、そんなもんか。

シャシャ　見てないで止めようよ～。そこのドル止めて止めて。

ゼゲ　いや、止めてもいいですけど……。

マスター　じゃあ敏捷度が高い者から行動して。

ザガロ　弓でシャシャを威嚇して、決闘に手を出すんじゃないぞ！

シャシャ　そ、そっちこそ、うちの師匠に何を……。でも、どう見ても、うちの師匠がおかしいようだけど（笑）。

マスター　では、レプラカーンがマハリト！

ゼゲ　うひゃあ～。

マスター　あ、これで古エルフの師匠が死んじゃった。

シャシャ　よくも師匠を！

ザガロ　他人の部屋に侵入したほうが悪いのだ。

シャシャ　これだからレプラカーンは野蛮人なのよ。

ザガロ　どうしたんですか、お師匠様？

マスター　（死体を指さして）眠っていたら、こいつがわけのわからない事を叫びながら襲ってきたのだ。1ラウンド不意打ちされたから、危うくやられるところだった。

シャシャ　あたしは自分の師匠様のところへ行きます。

ザガロ　死んでます？　とどめをさしましょうか？（笑）。

シャシャ　やめて！

マスター　息はないよだ。で、死体をよく見ると身体中に黒い班点が浮び上がっている……。

ザガロ　病気だ！

シャシャ　キャ、伝染りそう。

ザガロ　こんな班点というか、病気に見覚えはある？

マグス　病気の専門家のドワーフ・プリーストはまだ寝てるからな。

マスター　ところで、死体に触った人は誰？

シャシャ　キャア～。

マスター　（サイコロをふって）ふむ、ふむ。

シャシャ　伝染するのいや～。でもせめて寝台には運ばなきゃ。

ゼゲ　近寄るなよ。

シャシャ　あたしの技能ポイントを使って、生き返らせちゃだめ？

ザガロ　あれは、死んだ瞬間に使わないとだめ。死んでしまった者はカドルトで生き返らせるのだ。それはともかく、こんな汚い物は早く捨ててしまえ！

シャシャ　（キッと睨んで）汚い物ですって……。

マスター　などと言い争っていると、穴の入口のほうから何やら争っている大きな物音が聞えてくるのだ！

マグス　何なんや！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

会議が終わって、全員が寝静まった夜、いよいよ騒動が起こります。

では事件の説明の前に、各種族のお師匠様たちのデータを載せておきましょう。彼らにだって、ちゃんと名前もデータもあるのですから。

ガボコド

レプラカーンの7レベル魔術師？、中立。ＨＰ：40
体力：10　知恵：17
信仰：10　生命：17
敏捷：16　幸運：12
技能：【魔法強化2】【魔法変化2】

ショーン

古エルフの4レベル盗族
女、中立。ＨＰ：21
体力：7　知恵：17
信仰：14　生命：9
敏捷：11　幸運：12
技能：【暗視】【魔法強化】【魔法変化】

ボルバ

ドワーフの7レベル僧侶
男、善良。ＨＰ：45
体力：15　知恵：10
信仰：17　生命：15
敏捷：10　幸運：10
技能：【魔法強化2】【暗視】【鍛治屋】【治療2】

バド

ドルの9レベル戦士
男、中立。ＨＰ：63
体力：18　知恵：6
信仰：10　生命：15
敏捷：10　幸運：12
技能：【強靱2】【格闘2】【強打2】

ＰＣたち全員が寝静まった後、古エルフの師匠ショーンがこっそりと起きて部屋を出ていこうとします。隣の部屋にいるＰＣは、注意力の1倍チェックをおこない、成功すれば目がさめます。

ショーンは部屋を出ると、夢遊病患者のようにふらつきながら、穴の一番奥にあるレプラカーンの部屋へと向かいます。もし、同種族のＰＣが側にいれば、師匠がぶつぶつと「殺す。殺す」とつぶやいているのを聞き取ることができるでしょう。さらに、近づいてよく見れば、彼の身体中に黒い斑点が浮び上がっているのを見て取ることもできます。これを見れば、ＰＣは、師匠が病気にかかったのだと思うことでしょう。

レプラカーンの部屋に入って行ったショーンはザガロの師匠であるガボコドに襲いかかります。彼は

持てる力をすべてふりしぼって戦うので、メリトから順番にダメージを与える呪文を使って攻撃します。一方、ガボコドのほうも黙って殺されるわけはありません。2ラウンド目からはマハリトを使って反撃をおこないます。

この戦闘の間や、PCの誰かが騒いだ場合は、全員注意力の5倍チェックをおこない、成功すれば物音で目をさまします。

よほどの事がないかぎりショーンのほうが殺されてしまうでしょう。そして、PCたちが集まると険悪な雰囲気になるかもしれません。種族間の対立が表面化してしまうわけです。

しかし、もちろんPCたちに責任はありません。真相を説明しましょう。

じつは、ショーンは病気にかかっていたのではなく、毒物の影響でおかしくなっていたのです。この毒はコトキ草の根から抽出することができるもので、昨夜出された料理に混ざっていたのです。この毒におかされると、自分と姿が異なる者（今回の場合は異種族です）に対する憎しみが増幅し、狂ったように暴れ回ります。そして、影響が出てから24時間以内に死亡してしまうのです。

この毒の影響は、毒素が体内に入ってから6時間〜24時間であらわれます。発病までの時間の差は、年齢によって決ります。PCたちはNPCたちより圧倒的に若いはずなので、毒の影響を受けるのは24時間後ということになります。

この毒はラテュモフィスによって中和することができますが、そういった事態にはならないでしょう。というのも、この毒におかされると身体中に黒い斑点ができるため、たいていは病気だと判断されるからです。もちろん、病気を治す薬などを使っても無駄なことです。

しかし、いったい誰が何のために食事に毒を混ぜたのでしょうか？それは、つづきをご覧ください。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

真犯人を探せ！

交易所の入口付近で誰かが戦っている物音を聞きつけたPCたちは、レプラカーンの部屋から現場へと向かった。

マスター　入口付近から聞える物音は、硬い物がぶつかり合うような音とか、レプラク・トルクの断末魔などだ。

マグス　わしはまだ目さまさへんの？

マスター　（まだ成功してなかったのか！）いいよ、近いからよく聞えるだろう。

マグス　ガチャ、お〜い夜中に何を騒いでるんだ。

ゼゲ　入口に近づくと？

マスター　近づくと、入口のところにレプラク・トルクが2体倒れている。

ザガロ　ゲッ、トルクがやられた！

ゼゲ　レプラク・トルクって強かったよね。

ザガロ　うん、戦闘専門の連中だから。

マグス　たしか、わしらでは太刀打ちできないほど強かったような気がする……。

マスター　そんでもって、生き残っている8体がぼ〜っと立っている。

ザガロ　じゃあ、そいつらに訊こう。何事だ？

マスター　命令どおり、許可なく出ていこうとした者を追い払いましたレプ。

ザガロ　追い払った？

マスター　はい、あっちへ逃げて行きましたレプ、と言って奥に向かって右側の廊下を指差す。

ザガロ　何が来たのだ、何が？

マスター　足が2本で、手が2本だけどレプラカーン様じゃありませんレプ。

ザガロ　ここにいる誰に似ている？

マスター　（黙ってシャシャを指差す）

シャシャ　あれ？　うちの師匠の死体を引きずってきて、これって訊いてみたら？

マスター　よくわからないけど似てますレプ。

マグス　そういえば、そろそろうちの師匠のプリーストを呼んできて死体を見てもらおう。

シャシャ　そうそう、この病気は何でしょう？

マスター　（しめしめ、ちゃんと病気だと思いこんでくれてるな）ちょっと、どいてなさい。わたしがちょっと診断してみよう。

マグス　カドルトはまだ知りませんの？

マスター　まだ少しレベルが足りんでな。う〜ん、これは病気のようだな。

ザガロ　見りゃわかるよ。

マグス　どのような病ですか？伝染りますか？

マスター　伝染るんじゃないかな。は！

マグス　どうしました！

マスター　ふと見るとわしの手にも黒い斑点がうっすらと浮び上がりつつあるじゃないか！

一同　うぎゃ！

シャシャ　あたしは？

マスター　大丈夫。

ザガロ　どんな病なんだろう。

マスター　う〜ん、わしの知識にもないのぉ。

ザガロ　エルフとドワーフの病だろう。わたしたちには関係ないな。

マスター　すると、レプラカーンの師匠も、じつはわしも……と言いだした。

マグス　ド、ドル。あんたらのとこの師匠は大丈夫か？

ゼゲ　おれら斑点があっても見えないよ。毛深いから（笑）。

マスター　毛をかきわけて見ると、ドルの師匠様も発病しかかっているみたいだね。

マグス　妙やな。若手4人は大丈夫なのに、師匠たちだけ……。

ゼゲ　年寄りから順番に発病するのかな？

マスター　（いいところに気づいたね。でも真相は分からないよね。ずるくてゴメン）

マグス　あ〜、わしら20過ぎやから。

マスター　師匠たちは、対策を協議するから、君たちはとにかく逃げた奴を追うようにと命令する。

ザガロ　じゃあ、廊下伝いに調べて行こう。

ゼゲ　ではまず②番の部屋から調べてみます。

マスター　この部屋はキッチンなんだけど、床にレプラク・レアの死体が転がっている。

シャシャ　かわいそ〜。やっぱり黒い斑点があるの？

マスター　うんにゃ、鋭い刃物で斬り殺されているみたいだ。

ゼゲ　あ〜そうか。レアじゃ抵抗のしようがないんだ。

マグス　犯人の姿は？

マスター　とりあえず見あたらない。

シャシャ　でもレアたちが斬り殺されていたってことは、うちの師匠が犯人じゃないってことよね。だって魔術師なんだもん。

ザガロ　いやいや、もう1人アイバが紛れこんでいたってことかもしれないぞ。

ゼゲ　まあここは先に行ってみましょう。封鎖されてた扉はどうなってます？

マスター　封印が破られてるね。

マグス　内側から？　それとも外側から？

マスター　打ちつけてあった板が廊下側からベキベキ外されている。

ゼゲ　やっぱり、ここに逃げこんだんだ。

マスター　などと相談していると、穴の入口の方からドッカ〜ン！という爆発音が聞えてくる。

一同　うぉ〜い！

ゼゲ　まったく次から次へと……。

マグス　何事だ！

シャシャ　入口へと戻ってみますけど？

マスター　入口に戻ると、そこでは協議が終わった師匠連中がいる。

ザガロ　へ、もう終わったの。

マスター　で、入口は爆発物で崩されている。

マグス　誰が爆破したん？

マスター　レプラク・トルク。

シャシャ　勝手なことを〜。

ザガロ　ふむふむ。それほど強力な伝染病だということですな。

マスター　そうだ。これが伝染病なら、我々が外に出たらアグル・ラの巣全体に広がる恐れがあるわけだからな。

ザガロ　なるほど、それは仕方のないことです。巣の安全がすべて

に優先しますから。

マグス　（渋々と）そうですね。仕方ないですね。善良だから納得しよ。逃げた奴が鍵を握っているだろう。

ゼゲ　（②の部屋を指して）じゃあ、ここですね。

マスター　捕まえないと真相はわからないだろう。

シャシャ　きっと古エルフじゃないよ～。

マスター　残念なことに、我々年寄りは発病しかかっているようだ。

ザガロ　気分でも悪いんですか？

マスター　ちょっと胸がムカムカとして暴れたいような欲求がわいてくるのだ。それを理性でなんとか押えているが、いつまでもつか分からん。

ゼゲ　今ちょうど属性は中立といったところかな。

マスター　師匠たちの苦しそうな様子は、ちょうど古エルフの師匠が食事の後でちょっと気分がと言っていたのと似てるよ。

マグス　はあ、あれはトフク中毒の症状じゃなかったんか（笑）。

マスター　というわけなので、われわれ年寄りは自らを監禁することにした。

マグス　わかりました。つまり、若い連中で行って来いというわけですね。

マスター　早い話がそういうことだ。

ザガロ　ところで、聞いておきたいんですが、あの扉が封印された理由はなんだったんですか？

マスター　あ～それそれ。古代帝国の時代に魔法の実験によって生まれたとんでもないモンスターがいたらしい。

マグス　病原体もそいつが原因なんかなぁ。

マスター　生命力が強くて、どうやっても殺すことができなかったので、ここの地下にとじ込めたのだという言い伝えがある。まあ、降りて行った奴も殺されているかもしれないが、他に出口があるかもしれないのでな。

シャシャ　やっぱり行くしかないんだ。

マスター　君たちが戻ってくるまでに、われわれ全員が発病してしまえば、この穴は完全に破壊してしまうことに決定した。

ゼゲ　レプラク・トルクに命じるわけですね。

シャシャ　彼らは発病しないの？

マスター　その可能性はあるな。

ザガロ　まあ、班点が出れば殺せばいいことですからな。死ねと命じれば死ぬはずです。

マグス　とにかくトルクを何体か護衛に借りて行こうか。不安はあるけど。

マスター　ではトルクは2体貸そう。

ザガロ　ではわたしの命令を聞くように命令してください。この際、他の種族の連中の命令を聞く必要はないでしょう。

マグス　ズダイ・ツァ全土の危機なようだし、仕方ないとしましょう。

マスター　お師匠さんたちは、もとのレプラカーンの部屋に閉じこもります。行ってらっしゃ～い。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ストーリーはいよいよ山場を迎えようとしていますが、ここでレプラク・レアとレプラク・トルクのデータを紹介しておきましょう。

レプラク・トルク1号
HP：42
敏捷：10

レプラク・トルク2号
HP：50
敏捷：13

どちらもレプラカーンの亜種で、普通のレプラカーンにとってはロボットのような存在です。

シナリオのこの時点ではレプラク・レアは生き残っていませんが。トルクは8体残っています。もしPCたちが地下に降りる時に、トルクを連れて行きたいと要求すれば、前の2体をつけてあげてください。どちらもレプラカーンの命令にだけ従います。

ただし、それは発病するまでの間です。それぞれ現実時間で10分おきごとに50パーセントで発病する可能性があります。まず、この時点で注意力の2倍チェックをおこない、成功したキャラクターはレプラク・トルクの身体に黒い班点が浮び上がりつつあることに気づきます（ちゃんと注意しておくと宣言しているキャラクターは注意力の5倍チェックになります）。

レプラク・レア

不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

レベル	6
AC	5
HP	3D10+10
敏捷度	2D6+6
攻撃回数	2
ダメージ	1D10
クリティカル率	2
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	12
士気	70
経験点	70
特殊能力	なし
ディスペル値	—

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。肉体的な能力はかなり高く、知性も人間にひけを取りません。レプラカーンの巣や野外で、さまざまな仕事に従事している数多くのレプラク・レアを見ることができるはずです。

レプラカーンの命令には絶対に服従し、自殺を命じられればためらわず実行します。何の命令も与えられず、見える範囲にレプラカーンがいなければ、それなりに自由意志に基づいた行動を取ることもできます。

ごくまれに、魔法の訓練を受けたレプラク・レアも存在します。その場合、1レベルの魔術師呪文を操ることができます。

すべてのレプラクは、レプラク・レアが産む卵から誕生します。（産み落とすまでは、どのレプラクになるかは分かりません。

LEPRECH LEIA

レプラク・トルク

不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

レベル	10
AC	−2
HP	3D10+30
敏捷度	2D6+6
攻撃回数	3
ダメージ	3D6+10
クリティカル率	5
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	15
士気	100
経験点	300
特殊能力	【打撃防御3】
ディスペル値	—

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。純粋に戦闘力だけを追及した機械のような存在で、数百匹のレプラク・トルクが集まった軍団は、たいへんな破壊力を持っています。

しかし、知性は3種のレプラクの中で最低で、レプラカーンの命令がなければほとんど何もすることができません。攻撃部隊として送りこまれる場合は、仲間以外のすべての動物を殺すようあらかじめ命令されているのが普通です。攻撃されれば防御しますが、命令なしに相手を追跡したりすることはありません。

巣から出て野外で活動するレプラカーンの多くは、何匹かのレプラク・トルクを護衛として連れていることが多いようです。軍隊のレプラク・トルクは、直接の指揮官だけでなく、他のレプラカーンの命令にも従うように訓練されています。

LEPRECH TORK

その後、さらに10分経つと完全に発病してしまい、暴れだします。こうなってしまうと、もう誰の命令も聞かなくなってしまいます。

つまり、発病しなければこれほど頼もしい味方はありませんが、万一2体とも発病してしまえば、PCたちにはどうしようもなくなるというわけです。強力な兵器は使用者を危機に陥れることもあるということでしょう。

では不気味なモンスターと正体不明の犯人に脅えながら、地下へ降りて行くPCたちの様子を見てみることにしましょう。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

深い穴の底にて

師匠たちから重大な任務を授かったPCたちは、装備を整えて地下深くへと降りて行くことになった。

マグス　じゃあ先頭にドル2匹を立てて。

ゼゲ　ドルじゃないって、トルクだよ。

マグス　ごめん、ごめん。でもこれでパーティーが6人になったな。

ザガロ　一気に優秀な戦士が増えたみたいなもんだ。

ゼゲ　ぼくの立場が～。

マグス　お前、出番ないわ、たぶん。

ゼゲ　でも、こんな連中が万が一狂ったらとんでもないなあ。

マスター　（そう思うんだったら注意しろってば）

ザガロ　しかし、こいつらを2体倒した敵だからな。注意してかからないと。

マグス　そんな奴らを追いかけて行って倒せるんだろうか？

ザガロ　まあ、かなわなければ死ぬだけだろう。われわれが。巣穴さえ安全なら死ぬことなどどうということはない。

マグス　わ～まだ神のもとに召されるのは早い。まだまだわたしは未熟です神様。

マスター　封印されていた扉を開けると、そこには下へとつづく階段があるよ。

ザガロ　では行きましょうか。

マスター　降りて行くと、ジグザグと折り返しながら深く、深く階段はどこまでもつづいている。

マグス　階段の幅は？

マスター　3人幅。

マグス　じゃあ、トルク2体とゼゲが並んで進むわけだ。

ゼゲ　トルクは頼もしいんだけど。

ザガロ　ちょっと君だけ質が落ちてかわいそうなくらいだな。

ゼゲ　ここはトルク2体だけでいいでしょう。

ザガロ　そうだな。ほとんど戦力は変らないし。

マグス　ということで、2列目にはわしとゼゲが並んで、3列目にはザガロとシャシャということで進みましょう。

マスター　では注意力の2倍チェックをしてください。

ザガロ　失敗。

ゼゲ　さっぱり。

シャシャ　だめ。

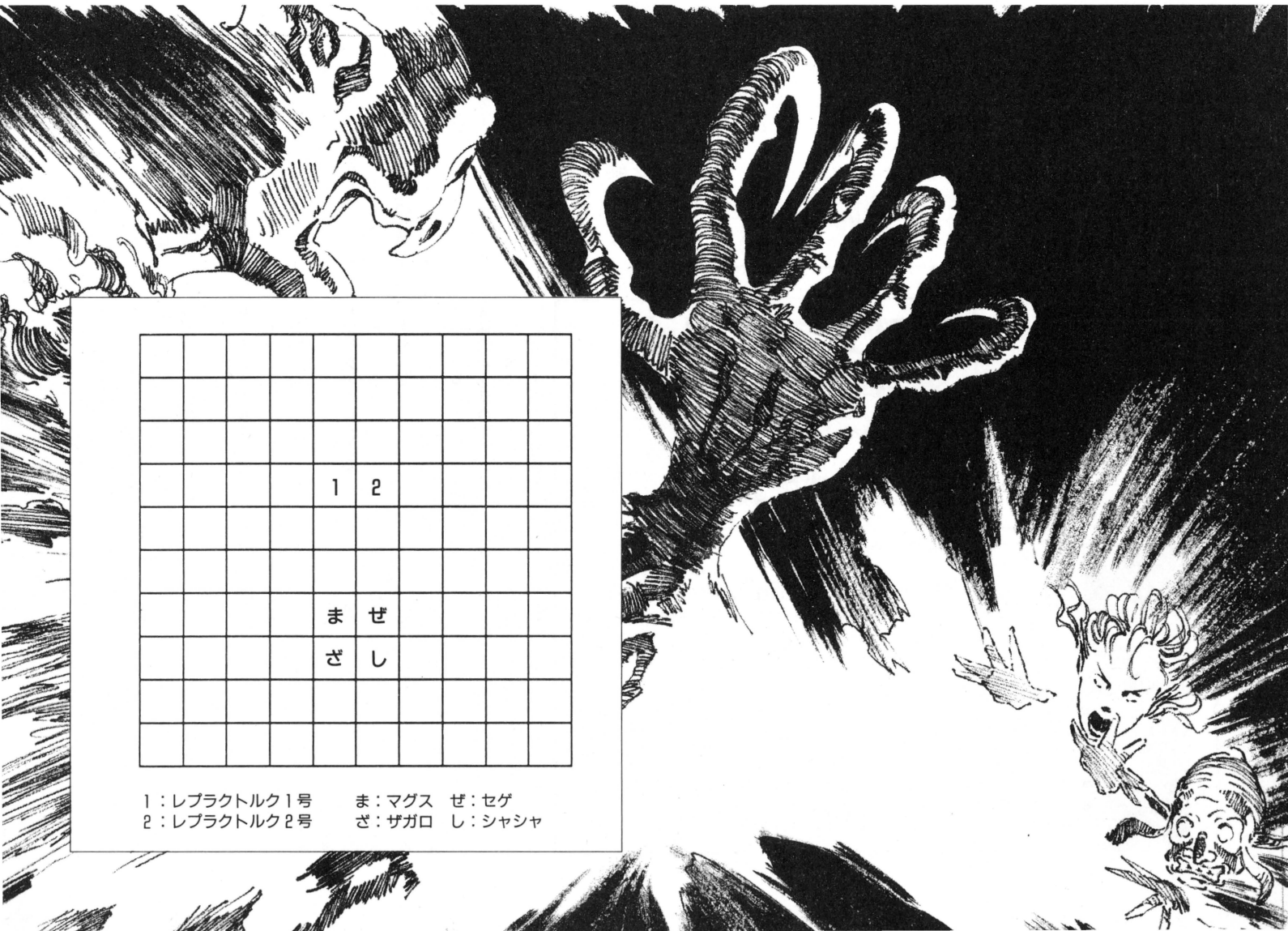
マグス　あかん。

マスター　（おいおい、トルクが1匹発病しかかってんぞ！）

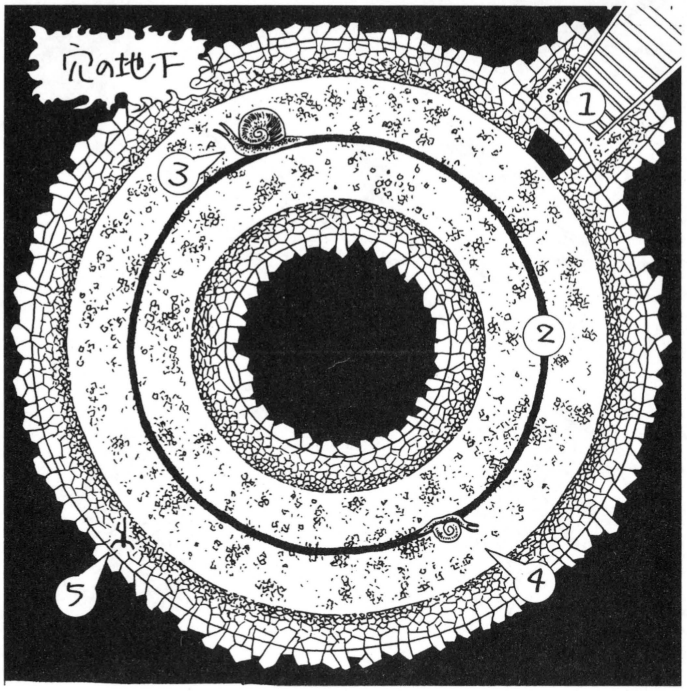
マグス　トルクに注意力はないの？

マスター　（ザガロに）どういった命令をしてる？

ザガロ　先を歩け。何かいたら殴れといった程度かな。いやいや、何かあったら報告してから殴れ、にしよう（笑）。



1：レプラクトルク1号　　ま：マグス　ぜ：セゲ
2：レプラクトルク2号　　ざ：ザガロ　し：シャシャ



マスター　では何も報告はなく、どんどんと降りていく。

ザガロ　行け行け。

マスター　扉だレプ。殴りますレプ。

マグス　殴らんでええ、殴らんでええ（笑）。

ザガロ　足跡とかある？

マスター　盗族は注意力の5倍チェックで。

シャシャ　（サイコロをふって）成功！

ザガロ　そうか、あんた盗族だったんだ。

マスター　扉の前にうっすらと人間型生物の足跡を見つけた。どうやらかなり熟練した盗族なのか、足跡をほとんど残さないで歩いているようだ。

マグス　足はある敵なんだ。

ゼゲ　人数は？

マスター　1人だけ。

マグス　じゃあ、扉を開けろ……って命令して。

ザガロ　よし開けろ。

マスター　（地図を描きながら）開けると、こう両側にカーブしながら廊下がつづいていて……。

ザガロ　広いね。

マスター　それで廊下中央の床に壁と平行に赤い筋があります。ちなみに、この廊下では壁がうっすらと光っていて、トーチがいらない程度の明るさになっているからね。

マグス　赤い筋ってどんなん？

マスター　幅20センチぐらいで、ぬめぬめと赤い血か塗りたてのペンキのようにつづいているよ。

ゼゲ　何じゃこりゃ？

ザガロ　よし1号、触ってみろ（笑）。

マスター　はい触りましたレプ。

ザガロ　熱い？　冷たい？

マスター　熱くも冷たくもありません。

ザガロ　では舐めてみろ（笑）。

マスター　1号が命令に従って舐めようとしたとき、もう1匹のトルクが……。

マグス　2号が？

マスター　そう2号が〝殺す！〟と叫びながら暴れだした。

一同　ありゃ？

シャシャ　班点が出てるの？

マスター　うん、よく見ると班点がある。

ザガロ　そんな班点があるもの選びたくなかったのに。

マスター　では1号に攻撃。命中！　23点ダメージ。

ゼゲ　す、すげ～強い。

マグス　そんなん、あたしら簡単に死んでしまいますがな。

ザガロ　よし反撃1号。

マスター　1号の反撃は19点。

ゼゲ　ここで全滅か！

シャシャ　2号のほうが敏捷度もHPも上だわ。

ザガロ　狂ったロボットは始末するしかないのだ。

マグス　魔法使うのもったいないけど、バディオス！

ザガロ　このままではやられてしまうからな。仕方ないハリト。

　数ラウンド後、バディオスやハリトという魔法の援護のおかげで、なんとか狂ったレプラク・トルク2号を倒すことができた。しかし、レプラク・トルク1号も死んでしまった上、PCの攻撃呪文はすべて使い果たしてしまった。

マグス　あ～あ、攻撃魔法打ちどまってしまったで。

ゼゲ　どうしよう。

ザガロ　班点っていきなり広がったわけ？

マスター　いや、しだいに広がってたんでしょうが、誰も気づかなかったからね。

マグス　こうなったら互いに監視しあうしかないな。とくに、ゼゲ君は体毛を剃ってもらわないと見えん（笑）。

ザガロ　ダガー貸して。剃るから。

ゼゲ　うわ～気持悪い。ツルツルのドルなんて（笑）。

マグス　ジョリジョリジョリ。大丈夫やな？

ゼゲ　そんな皮膚病にかかった犬みたいな扱いはやめてくれ。

ザガロ　さあ先を急ごうか。その赤い筋って何かひきずったような跡なわけ？　ナメクジが通った跡とか。

マスター　そうそう、何かズリズリと通った跡がヌメヌメと残っているように見えるかもしれない。

ゼゲ　どっちからどっちへっていうのは分かりません？

マスター　どうやら時計と反対回りのようだね。

マグス　じゃあ跡を追うように歩いて行こうか。

マグス　トルクはもういないから、ドルとわしが先頭に立つんやろうな。

シャシャ　いつでも逃げられるようにして付いて行こっと。

マスター　そちらへと進んで行くと……。

ザガロ　ナメクジがいた？

マスター　ナメクジというよりはカタツムリといった形をしている。でも、殻の横から触手がうじゃうじゃと出ている。

シャシャ　気持わる～い。

ザガロ　大きさは？

マスター　長さは2メートル、高さは1・5メートルといったくらいある。

ザガロ　じゃあ知恵でチェックして……知ってる！

マスター　確定名ダルゾウ。

ゼゲ　不確定名はデンデンムシ？

マスター　師匠の説明にもあったように、帝国の実験で生まれてしまった生物で、生命力が強くて何度殺しても再生するので、ここにとじ込められたというわけだ。

マグス　いやや～。こんなんの相手すんのは。

ゼゲ　そんなものには勝てないよ。

マスター　とりあえずダルゾウは赤い筋の上を、ズリズリと遠ざかるように這って行ってる。

ザガロ　ということは、一生同じ場所をまわっているわけだな。

マグス　とりあえず触らぬダルゾウに祟りなしと、逆に行こう。

　ダルゾウの脇を通っていくこともできたが、トルクを失って戦闘力に不安を感じているパーティーは時計回りに引き返すことにした。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

①階段

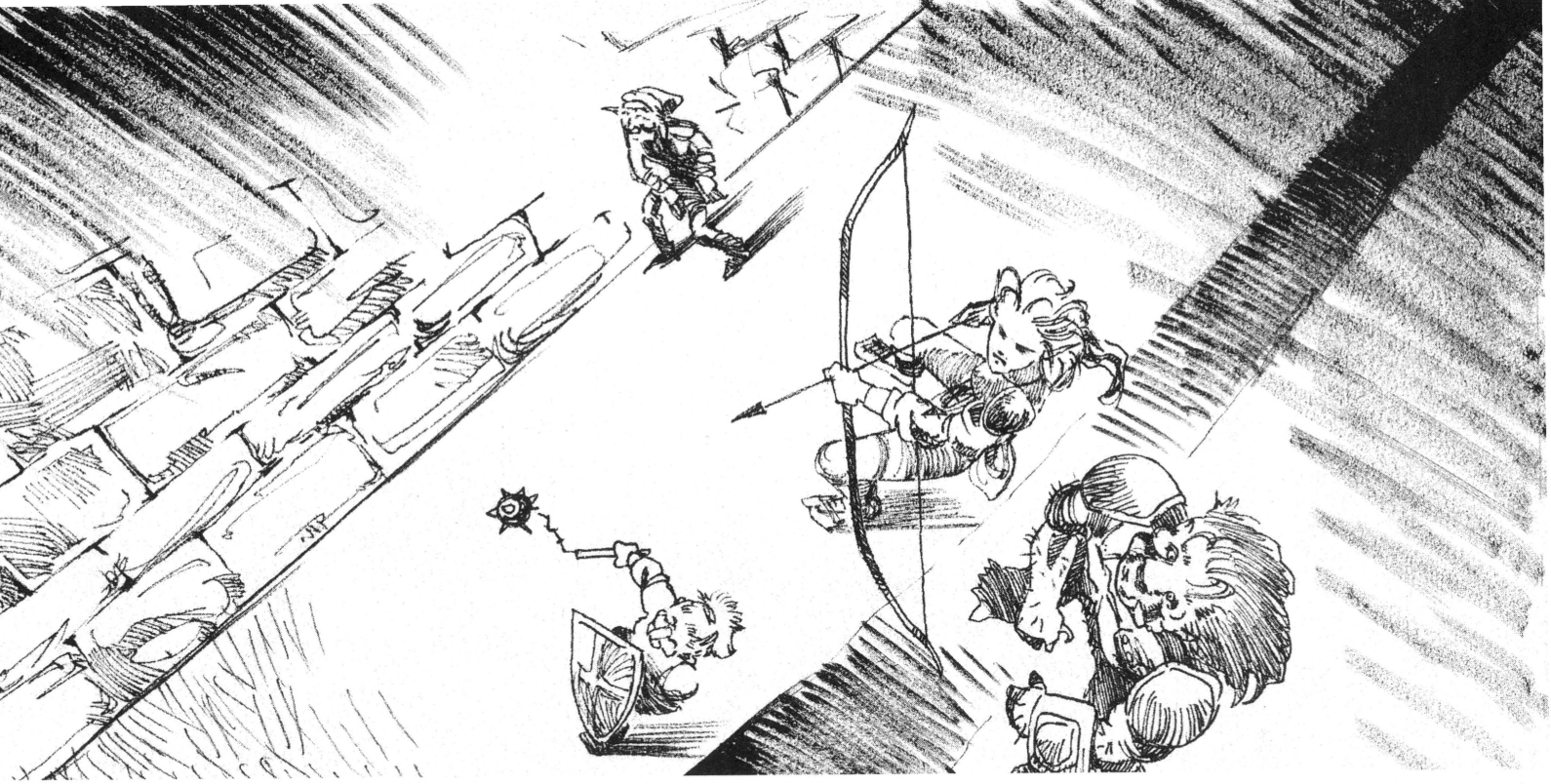
　地上へとつづいている階段です。廊下への扉は閉じていますが、鍵や罠などはありません。

②円形通路

　地下には幅10メートルの通路が円形につづいています。通路中央の床には赤い線が引いてあります。この線は特殊な塗料で書いてあり、この上をダルゾウが通っています。

③大ダルゾウ

HP：112
敏捷：7



④小ダルゾウ
HP：68
敏捷：9

⑤真犯人
説明は後程。

交易所の地下50メートルには、古代帝国の魔法実験の産物ダルゾウをとじ込めてあります。帝国の優秀な魔術師でも殺すことができなかったダルゾウですが、赤い床の上を歩くという習性を利用して、この穴の地下に永遠にとじ込められています。

また、この習性を利用すれば、真犯人のもとへ誘導することも可能です。血や赤い塗料で線を引けばいいのですから。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

闇からの声

ダルゾーを見て逃げ出したパーティーは、降りてきた階段の前を通過して反対側へと進んで行った。

シャシャ　他に同じのがいたらど～しよ～。

マグス　いたらいたで、その時考えよう。

マスター　いたよ。でも小さいけど。

シャシャ　ほら、まだいた～。

マグス　仕方ない。脇を通り抜けよう。気づかれないように。

ゼゲ　壁際までダルゾーの触手は届きそう？

マスター　赤い線を外れない限り大丈夫だと思うよ。触手が伸びたらわからないけど。

ザガロ　じゃあ、壁に張りついてズリズリとすれちがおう。

マスター　（サイコロをふって）壁に張りついて移動していると、前方の壁に何者かが潜んでいる気配を感じた。

ザガロ　まさか大きなダルゾーじゃないよな。

マスター　じゃないけど、ヒュンと何かが飛んできて……あ、クリティカルだ！

ゼゲ　誰か死ぬわけ？

マグス　2倍ダメージやもんな。

シャシャ　あたしたちのパーティーは誰にきても死にそう。

ザガロ　1倍でもきついもんな。

マスター　投げダガーのような物がザガロに飛んできた。

ザガロ　ダメージいただきましょう。でもトルクを2体倒した奴だからなあ。

マスター　6点。

ザガロ　死んだあ～。でもまだ任務を果してないからな。技能ポイントを使って生き返ろっと。

マスター　じゃあ2ポイント使ってくださいね。ここは神様から遠い地だから。

ザガロ　自分で決めたルールでこんな目に会うなんてえ～（笑）。

マグス　な、何者だ！

マスター　壁を見ると、黒い人影が見えた。知っているかどうかわからないが、どうやら忍者だ。

一同　えっ！

ゼゲ　エセルナートの人間？

マグス　ちゃうちゃう。ヒノモトでしょうな、やっぱり。

ゼゲ　ヒノモトの尖兵！

ザガロ　見たことはないはずだか

ダルゾウ

不確定名：動物

備考：再生能力

解説：成長すると体長が2メートルにも達する巨大なカタツムリです。ただ、普通のカタツムリと異なるのは、両側面から触手が生えている点でしょう。この触手を使って、餌を確保するのですが、ダルゾウはほとんど食事をとる必要はありません。というのも、ダルゾウは古代帝国がおこなった魔法実験による人工生命だからです。ダルゾウは強力な再生能力を持っていて、1ラウンドにHP10点を回復します。HPがゼロになっても10分後にはHP10点で生き返ってしまいます。この人工生物を殺す手立てはまだ見つかっていないのです。

レベル	13
AC	0
HP	10D10＋50
敏捷度	1D6＋6
攻撃回数	2
ダメージ	3D6＋10
クリティカル率	3
移動力	2
呪文	なし
回避値	15
生命力	18
士気	90
経験点	2000
特殊能力	再生10点／ラウンド
ディスペル値	－

DULSOR

ら、黒い服を着た怪しい人間型生物だ。

マグス　いずれにせよ、何者だ。名を名乗れ！

マスター　ふ、ふ、ふ。このまま君たちは死んでいくのだ。

ザガロ　いったい何をしに、ここにやって来たのだ？

マスター　ふ、ふ、ふ。冥土の土産に聞かせてやろう。

ゼゲ　お約束（笑）。

シャシャ　聞かせてくれるの？うれしいな。

マスター　われわれヒノモトはだな、第2次侵攻を企てているのだ。

ザガロ　ほ～、ヒノモトと言えば、大昔に攻めてきたという。

マスター　ただ、力押しでは前回のようにレプラカーンの繁殖率に負けてしまうのは明白。そこで、今回は内部から崩れてもらうことにしたのさ。

シャシャ　頭のいい奴ら。

マスター　褒めてもらってありがとう。ドワーフとか古エルフたちと全面戦争をはじめてほしいというわけだ。

ザガロ　なるほど。

マスター　この交易所で問題が起これば、戦争の引金を引くことになるだろうからな。

シャシャ　よく知ってるね。そこまで。

マスター　かなり長い間、内偵をつづけていたからな。

ゼゲ　そ、その格好でかよ。

マグス　もしかしたら、俺たちが気づかない間、ずっと天井に張りついていたんじゃないだろうな。

マスター　そうだ。食事に毒薬を入れておいたのにも気がつかなかっただろう。ふ、ふ、ふ。

マグス　病気じゃなくて毒だったのか！

マスター　だから解毒薬さえ飲めば大丈夫だし、他人に伝染することもないぞ。まあ、ここまで言ってやることはないがな。

マグス　さては解毒薬も持ってるな。

シャシャ　何をすればくれるの？

マスター　ふ、ふ、ふ。解毒薬が欲しければ、このわたしを倒すんだな。ちょっと喋りすぎたかな。

ザガロ　トルクを倒したのもお前か？

マスター　必殺のシュリケンで倒したのだ。残念ながら使い果たしてしまったがな。

ザガロ　そんな物、命中したら死んでるぞ確実に。

マスター　しかし、わたしが壁に張りついている以上、魔法がなければ倒せまい。ふ、ふ、ふ。

ザガロ　しまった！　攻撃魔法はもうないぞ。

ザガロ　もしかしたら、天井にまで上がれるレベルなのか？

マスター　いや、そこまでは。あっチェックに失敗して落ちてしまったわい。

シャシャ　キャハハ、まぬけ～。

ゼゲ　さっきの説明って、もしかしたら壁に張りついたままで話してたわけか（笑）。

マスター　そうだ。壁に張りついて首だけそっちに向けて話していたのだ。

マグス　奇怪な生き物め！

マスター　ふ、ふ、ふ。これが人間という生き物なんだよ（笑）。

ゼゲ　そんな間違ったイメージを与えてもいいのか。

マグス　行けドル！

ゼゲ　戦士はぼくだけだもんな。

マグス　わしはカルキをかけたる

からな。

ザガロ　カティノ！

マスター　成功。起きてる。

シャシャ　弓。ピュン！　ＡＣ３まで。

マスター　当たり。

シャシャ　ダメージは3点。

マスター　じゃあ、こっちの番だ。前にいるのは誰だ？

マグス　ドルや。

マスター　タタタタタと忍者走りで近づいて剣で斬りかかる。

ザガロ　いきなり首なんか斬り落とすなよ。

ゼゲ　絵をよく見てよ。ぼくには首なんかないよ（笑）。

マグス　でもクリーピングコインの首もはねるぞ（笑）。

マスター　ＡＣ６まで。

ゼゲ　命中。

マスター　6点。

ゼゲ　は～、生きてはいるな。

マグス　ディオスで治したほうがいいかな。7点治ったよ。

マスター　次のラウンド。

ザガロ　カティノ。

マスター　寝ない。

ザガロ　ちっ。

マスター　いくぞ……。外れ！

ゼゲ　当たり。12発。

シャシャ　あれ？　弱いのかな。

ザガロ　壁に登れるレベルだから、そこそこ強いはずだけど。

マグス　カルキ！　ＡＣひとつ下がったよ。

マスター　わたしゃ下っぱの間者なのさ。

シャシャ　だから、あれだけ喋ってくれたのね。

マスター　この口が災いして出世できなくて……（笑）。

マグス　おかしいな。普通は下っぱは何も喋らへんはずやのに。

マスター　じゃあ先生どうぞって強いのが出てきてもいいのかな？

マグス　どれどれってサムライが現れたらいやや（笑）。

というような緊張感に満ちた戦いだったが、ザガロのカティノで眠ってしまったためレベル５ニンジャは意外にあっさりと倒されてしまった。

ザガロ　まったく口ほどにもない。

マグス　口だけやったな（笑）。

ザガロ　まあ、いっぱい話してくれてありがたかったな。

シャシャ　解毒薬、解毒薬。

マスター　ニンジャの懐に透明な液体が入ったビンがあった。

ザガロ　きっとこれだ。

マグス　戻って師匠たちに飲ませればわかるで。

ザガロ　でも、上が騒がしかったら戻らないほうがいいかもしれないな。

マグス　誰が生き残ってるかの問題か。

ザガロ　とりあえず6時間寝て呪文を回復させてから帰りたいところだけど。

シャシャ　でも遅れると爆破されちゃうよ。

ゼゲ　仕方ない、戻りましょう。

マスター　帰りはダルゾウに手を出さなけりゃ無事に帰れる。

マグス　出さへん、出ださへん。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

食事に毒を入れ、トルクたちを殺した犯人はヒノモト国からやってきたニンジャでした。ヒノモトは８００年以上も昔、海を渡ってこのズダイ・ツァに攻めこんできました。しかし、結局はレプラカーンの前に破れ去ったのはすでに説明したとおりです。

しばらくはエセルナートのほうを狙っていたヒノモトですが、今になってまたズダイ・ツァに色気を出してきたのです。

そこで送りこまれたのがヒノモト・ニンジャ軍団です。ズダイ・ツァの各地に潜入し、内部から崩壊させようと虎視眈眈と狙っているのです。

ＰＣたちが遭遇したのは、その1人で5レベルのニンジャだったのです。

レベル５ニンジャ

ＡＣ：4
ＨＰ：25
クリティカル率：10
ダメージ：１Ｄ８＋２
敏捷　：13
回避　：9
生命力：12
技能　：【格闘】
経験点：２００

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

新たなる旅立ち？

ゼゲ　ただいま～。

マスター　戻ってみるとトルクがさらに2体ほど死んでるけど、師匠たちは大丈夫だった。

マグス　かくかくしかじかで解毒薬を奪ってきました。

マスター　うむ御苦労。ゴクゴクと飲むと、班点が消えていく。

シャシャ　よかった解毒薬で。

マスター　君たちから事情を聞いた師匠たちは、またしばらく部屋にこもって相談する。そして1時間ほどすると君たちを呼び入れた。

ザガロ　何でしょうか？

マスター　うむ、君たちの活躍は賞賛に値するものだ。

マグス　そうでしょうとも。

マスター　しかし、まだ危機は取除かれてはいない。ズダイ・ツァにヒノモトの手が伸びようとしているのは事実のようだからな。

ザガロ　それで、われわれに何をしろと言うのですか？

マスター　簡単に言うとだな、君たちに対ヒノモト特殊部隊となって活躍してもらいたいのだ。

マグス　もっと強いのに頼もうよ。

マスター　ニンジャというものを見たのは君たちだけだからな。経験は重要だ。

ザガロ　ごもっともで。

ゼゲ　1話完結じゃなかったんだ。

マスター　このテーブルトークスペシャルがつづけば、続編もあるというマスターの深～い考えだったのだよ。

一同　へへ～。

つづく（かもしれないよ）

真・女神転生

時は終末。そは今なり
古き神々、長きの眠りより目醒めんと
翼より土くれを落とし
長々し蛇の尾を水に洗いたり
翼、今再び天蓋を覆わんとす
尾、今再び地平を巻かんとす
浮かれ騒ぐは小物なり
魑魅魍魎のおもしろや
百鬼夜行のかしましや
人の子ら、毒気に吹かれ
あるもの萎えたり
あるもの
いにしえの知恵を探り当て
邪悪なる腕を切り落としたり
ただいま、これより物語るは
いまひとつの世の事なれど
まさにこの世に打ち重なりたり
紙と筆とをとりて、集いて賽を振るは
剣と銃とりて、うしろに鬼ども従えしなり
いざともに神遊らん
夢幻綾なす錦絵の裏に陰に
五十鈴振り神鳴りし、揺り起こさん
内にぞ眠る、八百万の御魂ゆらゆらし

©ATLUS/遊企画　©シップス/西谷史

真女神転生の世界

スーファミ版など、TVゲームをすでにプレイされた方ばかりで、大した説明はいらないとは思うが、ゲームをプレイしただけではわらないところを中心に、真女神転生の世界設定について説明しよう。

✡ 舞台設定 ✡

今回の『真女神転生』は、舞台は現代の日本に限られている。

PC（プレイヤー・キャラ）は、まだ、悪魔の存在を一般には知られてはならんと思っているし、まだ悪魔のことなんか知らない、というPCさえもいる。もし、悪魔が君たちのすぐそばにいるぞ！　なんて言い出せば、気が狂っていると思われるだけだろうから。

本当にそんなことを言って回ったら、政府の手で、強制的に精神病院に監禁されてしまうに違いない。

実は、政府は悪魔の存在を知っているらしいのだ。そのための対策機関を、秘密裏に持っていると、その筋の間では噂されている。なぜ公表しないかといえば、市民のパニックや、リンチに近い悪魔狩りを避けるためと、もっぱら好意的に考えられている。悪意のある者は、政府こそ悪魔の温床だ、と言ってのけている。どのみちPCは、政府のそうした態度に接し、翻弄されることにはなりそうだ。

逆に、悪魔側も、まだ人間に大ぴらに姿を見せる時期ではないと考えているようだ。未だ彼らの数は少ない。人類が総力を上げてとりかかれば、現世に姿を持っている悪魔は、かなりの危機にさらされるだろう。そのため悪魔は、その存在証拠、例えば切り落とされた腕などは、絶対に取り戻す。こうした目的のためになら、普段反目し合っている悪魔同士さえも手を結ぶくらいだ。なお、今後の追加ルールにより、近未来や、大破壊後、逆に時を遡って歴史時代のシナリオも追加して行きたいと考えている。だが、すべては第1作の出来次第、売れ行き次第ということだ。

✡ 悪魔の生命力 ✡

このゲームでは、妖怪だろうが、精霊だろうが、地方神だろうがすべてひっくるめて〝悪魔〟と呼ぶキリスト教的な見方が採用されている。だがマスターの好みで〝魔物〟とか〝モンスター〟とか呼んでいただいても結構だ。

地上に於ける彼らは、いくつかの派閥を形成している。それは、主にどの霊界の出身であるかに関わっている。また、同じ霊界の出身者でも、属性による違いで、大きく異なることがある（たいてい同じ霊界の出身者は同じ属性であるが……）。

彼らの生命力の源は、生物、特に人間の生気である。単に気と呼ばれたり、精気と呼ばれたり、エーテルと呼ばれたりするものである。ゲームでは総称して、生体マグネタイトと呼び、MP（＝マグネタイト・ポイント）と略す。悪魔たちはこのMP無くして、現世に姿を持つことができない。MPが足りないと、HPを失っていき、最後にはスライム化してしまうのだ。

MPは、MPを発する生命体の情念によって変化する。感情によって、オーラの色が変わるのと同じように、気持ちによってMPの性質は大いに異なる。これと同じように、悪魔の属性によっても、悪魔の好むMPの〝色〟は違ってくるのだ。

彼らの〝味覚〟に合うMPは、悪魔の性質によって、まったく違うのだ。

✡ 悪魔の属性 ✡

悪魔の属性は、スーファミ版と同じく、LIGHT, NORMAL, DARKを縦軸に持ち、LAW, NEUTRAL, CHAOSを横軸に持つ。これら属性を、説明しよう。

LIGHTは、善の属性を持つ者で、内面的に強く、常に物事をよりリアルに体験し、考えることができる。怠惰を嫌い、常に前向きで建設的である。創造の喜びや、愛や宗教的感動のMPを好む。

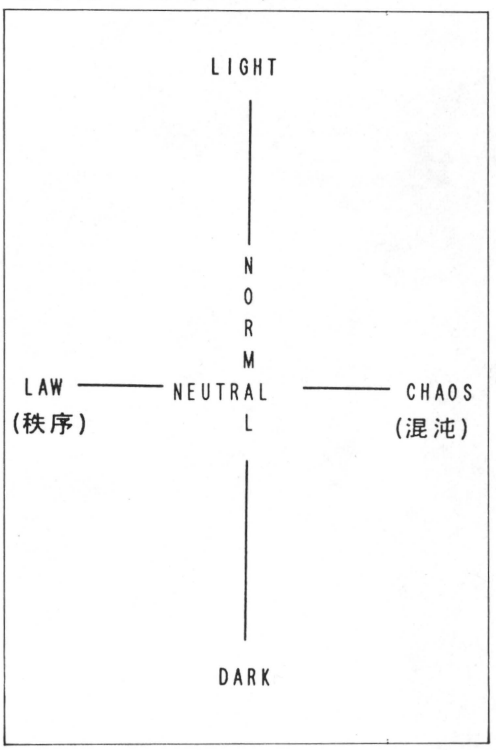
DARKは、悪の属性である。憎悪が憎悪を呼ぶように、彼らの心は悪循環の中に存在する。彼らは常に、他を支配したり、屈服させることを望んでいる。そのために彼らの間では、飽く無き闘争が繰り広げられている。逆に、支配されたり、虐げられたりするのが好きな下魔も存在する。彼らは、エネルギーとして、恐怖や憎悪、苦痛、悲しみや絶望など、暗い色調のMPを好む。実体化したこれらの悪魔は、人間をいたぶって殺し、その血をすすり、肉を喰うことで、より強烈なMPを得ることができる。それが彼らの好物となるのだ。

NORMALは、スーファミではNEUTRALとしたが、もうひとつの軸と紛らわしくなるので、NORMALとした。彼らは特に強烈な色を持たない。喜びも、ちょっとした悲しみも好きである。概して、軽い刺激を求めるために、悪戯好きとなる。人間のほとんどは、ここに入ると言ってよい。

LAWは、秩序を求める。安全と安寧を好み、激烈な感情は下劣だと思っている。調和の美やハーモニーを好み、概して善良である。自然のままの美しさよりも、管理された庭園の美しさを好む。自分たちと違うもの、異端や個人主義を嫌い、排斥する傾向が強い。そういった者が入り込むと、秩序が乱されるためだ。彼らは力を蓄えることを知っており、戦いとなれば、それが強みになる。しかし、彼らが戦うとしたら、それは個人のためでなく、大義や全体のためである。好むMPの色調は、献身や人類愛や親切心である。

CHAOSは、情念の中にいる者たちである。熱情を好み、愛や怒りや喜びも、強烈である。陶酔的な美や、力の賛美者である。目的のために、全力を傾けるので、しばしば争いが絶えない。意地や誇りのために彼らは命を棄てかねないのだ。彼らは目

悪魔の属性表



的を失うと自己破壊的になり、DARKに捕らわれやすい。また、自己主張が強く、規則などに縛られるのを何より嫌う。

NEUTRALは個人主義者である。急激な変化や、アクの強さは好まない。常に中道を歩み、バランスを心がける。自己を主張するよりも、観察し批判することに優れた能力を持っている。彼らは概して自然主義者であり、他に干渉することも好まない。しかし無気力で、無感動になるおそれを持つ。彼らも安寧を望むが、変化も求める。好みのMPの色調は、美味の喜びや、知的な発見の喜び、通の喜びなどだ。

人間の中には、LAWもCHAOSもNEUTRALも、すべて少しずつあるが、それは社会的にも個人的にも必要だからである。しかし、悪魔は本性のみ残り、偏る傾向が強いのだ。

✡ 魔界 ✡

魔界とは非常に大ざっぱな言い方である。ここでは、現世以外の意味で『霊界』と同じだと思って欲しい。魔界の中には、地獄と呼ばれるものや、神界、天界、仙界など、多種多様な宇宙が含まれている。悪魔たちは、基本的にこれらの魔界のひとつに所属している。同じ魔界出身の悪魔は、それぞれに属性的に近いのが普通で、彼らは他の魔界に行き来することは、通常はできない。また、他の魔界ではMPの消耗が激しい。

ユダヤ神秘主義によれば、現世はアッシャー界と呼ばれ、神界はアティルト界と呼ばれる。これは西谷さんの小説でも紹介されているところだ。詳しく述べると、ふたつの間に、ブリアー界、イエッツラー界、があるが、イエッツラー界は生命エネルギーの世界であるエーテル界。ブリアー界は、感情と思考の世界であるアストラル界とメンタル界に言い換えることができる。精霊はイエッツラー界に属し、妖精はブリアー界に属する。鬼神や魔神は、原型イメージの世界、アティルト界に属する。

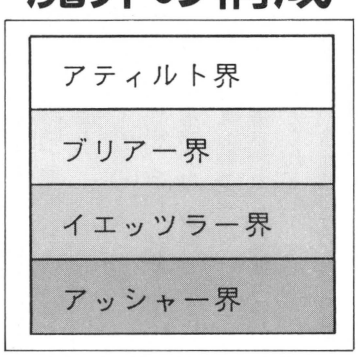
悪魔たちは現世で死ぬと、自分の属する魔界に戻り、しばらくは現世に対しての精神的影響すら与えることができなくなる。魔界と現世とを繋いでいるエネルギーパイプのようなものが、切断されてしまうからだ。魔界においても、悪魔たちはこのパイプを通して、現世の人間からエネルギーを得ている。一度、現世で死んだ悪魔は、このパイプを失うので、復帰には時間がかかる。なお、最初のルールでは魔界の中でのシナリオは準備されていない。

✡ 秘密結社 ✡

古来より悪魔たちと関わりを持つ組織であり、各魔界の悪魔たちの、地上でのエージェントである。彼らは、自分らのスポンサーの神（悪魔）の勢力拡大のため、互いに争うのである。地上での信仰の強さは、そのまま悪魔の魔界の大きさ、そして悪魔（神）自身の強さになって反映してくる。

勝利をつかんだ秘密結社は、地上で大宗教に成長し、さらに多くの信者を獲得して、ますます力をつけてくる。敗れた秘密結社の神は、勝者に悪魔として落としめられるとともに、虐げられた信徒の心を反映して、まさに悪魔的になってゆくのである。

魔界の構成



リプレイ・ガギソンを倒せ！

コミック版『真女神転生』とシンクロさせたリプレイをやってみた。プレイヤーの目的は、悪魔ガギソンにさらわれた八神咲を無事救い出すこと。登場キャラは、コミックでお馴染みの相馬小次郎、三浦陽介、九鬼武彦、澁澤京子の4人だ。

アクの強いプレイヤーのため、キャラのイメージを損ねるかもしれないが、ひとつの楽しみ方としてご容赦あれ。アスキーコミックを読んでいない不届き者用に、プロフィールにキャラ紹介を併載した。GMは、鈴木一也が、あい務めまする。

プレイヤー&キャラ紹介

奥山裕之（32）ログアウト編集者。遊企画の幽霊取締役でもある。古くからの私の友人だ。射手座のB型らしく、性格は明るく楽しいがずぼら。女性に男としてでなく、兄として慕われる傾向が強い。

今回は三浦陽介役を演じてもらう。陽介は聖城高校の2年生。報道部の部長。霊感はまったくないが、行動力やリーダーシップで抜きん出ている。今回のパーティーのリーダーとして最適である。

相崎直美（27）イラストレーター。ログアウトの真女神転生のイラストは、RPGも小説も、彼が手がけている。オカルト大好きで、女性を描かせるとリキの入り方が違う。そんなパラノな射手座のO型。

今回はコミックの主人公、相馬小次郎を演じていただく。小次郎は陽介のクラスメート。報道部の副部長。直感タイプのオカルト・マニア。日本の強力な神の守護を得、ヴァジュラを使いこなす戦士だ。さらに、下僕悪魔にはケルベロスと土蜘蛛の強力な助っ人を持つ。

西平桂子（20）遊企画のシナリオ・ライター兼キャラクター・デザイナー。『モンスターメーカー』PCエンジン版の設定や、新しいGB版のシナリオを手がける新進気鋭。強力な霊感の持ち主で、私はよく失せ物を探してもらったりしている。男を見る目はキビシク、気の強いB型の乙女座。

魔法少女、澁澤京子を演じる。白魔術の秘密結社に所属する聖城女子高生。いつもティディー・ベアの縫いぐるみを持ち歩き、スカートには無数のリボン。いつもは無表情だが、たまにニカッと笑う。白魔法の使い手である。彼女の使い魔には、妖精のマベル、ゴブリンらがいる。

酒井呂太公（20）遊企画アシスタント兼イラストレイター。RPGをやると、必ず人がやらないことや、極端なキャラ作りをするというひねくれ者。が、無口で几帳面という、珍しい獅子座のA型。若いのに物事をハッキリした見方ができる。

彼には九鬼武彦をやってもらう。九鬼も報道部の2年生。九鬼神流の継承者。忍者の一族である。多少の神通力も使える。

NPCも紹介しておこう。

八神咲：陽介の恋人。美人でキュート。霊感が非常に強い。MP過多症のため、オセの実体化のMP提供者として狙われる。

新田義雄：聖城高校の化学の教師。パソコンクラブの顧問であったが、悪魔ガギソンに魂まで奪われる。上級悪魔のオセを実体化させるために画策する。パソコンクラブのネットを通じて、オセの使い魔を呼び出しては、少年たちを、オセのための犠牲にしていった。

キャラクターシート

名前：自分の好きに付けてよい。

キャラ・イメージ：イラストなどで、キャラのポートレートを表示。

年齢：好きに設定できるが、能力値の修正に影響する。

性別：自分の好きに設定できる。

レベル：キャラクターのレベル。

職業：常識の範囲で自由に選べる。職業により月収を決める。また職種で射撃、格闘などに、プラス修正を受ける職業もある。

月収：職業から割り出す平均月収。

HP：体力、年齢、精神力を基本に表と計算で求める。HPが0になると、気絶する。

MP：マグネタイト・ポイント。魔法の力の源泉であると同時に、悪魔に姿を与える力でもある。MPを消費して魔法を駆使したり、悪魔を召喚したりする。召喚時には、他のプレイヤーのMPを使用することも可能である。MPが0になると気絶。HPも0になると死亡。

属性：LAWかCHAOSかNEUTRALのいずれかを選ぶ。初心者は、必ずNEUTRALを選んだほうが無難だ。

神族：覚醒前は不明である。

銃命中度：銃撃戦のときの命中度。

銃攻撃力：銃の攻撃力を、そのまま記入する。

直感：この能力で、弾をよけたり、トラップのしかけを見破るなど影響は大きい。

魔法威力：魔法を使った効果に影響する。

魔法耐性：魔法を受けたときの耐性を示す数値。

格闘命中度：格闘戦の命中度。刀やナイフなどが武器。

格闘攻撃力：格闘戦のダメージを求める。

格闘回避度：格闘戦で悪魔などの攻撃を回避できるかの能力。

防御力：ダメージ計算のときに影響。

プロフィール：性格、志向、経歴を書く。

射撃：銃撃戦の基本能力。精神力／5、器用さ／5が加えられる。

格闘：格闘戦の基本能力。敏捷性／3、精神力／5が加えられる。

体力：HP計算、格闘戦の攻撃力に影響。

魔力：魔法系の攻撃に影響する。

精神力：さまざまな戦闘に影響を与える。

敏捷性：格闘戦に影響や攻撃の順番。逃げるときの成功率に影響する。

知力：判断能力や修得力に影響する。

器用さ：トラップの解除や鍵開けなど、目立たないが重要。

魅力：内面的、表面的なものを総合した魅力。内面的には人徳や人間性、カリスマであり、表面的には容姿である。

EXP：ゲーム開始時の経験値。

所持金：PCの持っている現金。

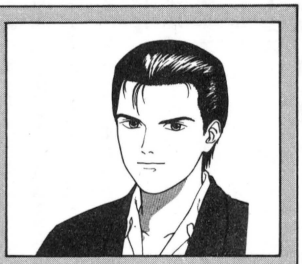
プレイヤー：プレイヤーの氏名。

年月日：キャラクターの作成年月日を記入する。

署名：キャラクター作成に、立ち会った人の署名。これがないとダメ。

もう1枚サブシートがあり、コンディション、装備、技能、持ち物、所持金、現HP&MP、獲得EXP、銃の弾数チェック、などを書き込む。RPGの大体の路線は、キャラクターシートの解説を見ると分かるものである。大まかなゲームシステムの路線が分かっていただけただろうか？　え？　わからないって？　すみません。

では、リプレイの中に、戦闘システムを少しずつ紹介してあるから、そちらを読んでください。

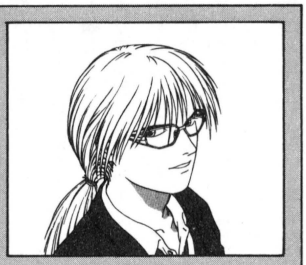


名前: 三浦陽介
年齢: 17 / 性別: 男 / レベル: 3
職業: 高校生 / 月収: ー
HP: 33 / MP: 12 / 属性: LAW / 神族: 不明
銃命中: 33 / 銃攻撃力: 15 / 直感: 12 / 魔法威力: 10 / 魔法耐性: 20
格闘命中度: 28 / 格闘攻撃力: 11 / 格闘回避度: 32 / 防御力: 5

リーダーシップ有り。熱血タイプ。報道部部長
長身、行動は積極的。咲の恋人。

射撃: 16 / 格闘: 22 / 体力: 24 / 魔力: 10 / 精神力: 20
敏捷性: 19 / 知力: 21 / 器用さ: 17 / 魅力: 23 / 運: 32
所特金: ー / EXP: ー

プレイヤー: 奥山裕之 / 年月日: 93/1/15 / 署名: Damian

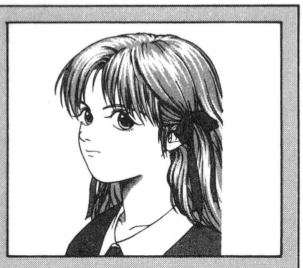


名前: 相馬小次郎
年齢: 17 / 性別: 男 / レベル: 4
職業: 高校生 / 月収: ー
HP: 25 / MP: 28 / 属性: NEUTRAL / 神族: (国津神)
銃命中: / 銃攻撃力: / 直感: 26 / 魔法威力: 20 / 魔法耐性: 22
格闘命中度: 40 / 格闘攻撃力: 31 / 格闘回避度: 28 / 防御力: 5

冷静、言葉は少ないが的確にモノを言う。機械オンチ。
オカルト好き。英語、美術が得意。仲良。クリバロス、ツチグモ

射撃: 10 / 格闘: 18 / 体力: 21 / 魔力: 15 / 精神力: 22
敏捷性: 17 / 知力: 22 / 器用さ: 15 / 魅力: 24 / 運: 28
所特金: ー / EXP: ー

プレイヤー: 相崎直美 / 年月日: 93/1/15 / 署名: Damian



名前: 澁澤京子
年齢: 16 / 性別: 女 / レベル: 5
職業: 高校生/魔女 / 月収: ー
HP: 20 / MP: 32 / 属性: CHAOS / 神族: ダヌー神
銃命中: / 銃攻撃力: / 直感: 32 / 魔法威力: 30 / 魔法耐性: 22
格闘命中度: 21 / 格闘攻撃力: 11 / 格闘回避度: 19 / 防御力: 5

学校では、狂子と噂されるほどの変人。制服を着ず、ひだスカートにリボンをたくさんつけ、テディベアを持つ。友情数回、仲良ゴブリン、マザル

射撃: 8 / 格闘: 14 / 体力: 16 / 魔力: 26 / 精神力: 20
敏捷性: 19 / 知力: 19 / 器用さ: 20 / 魅力: 20 / 運: 26
所特金: ー / EXP: ー

プレイヤー: 西平桂子 / 年月日: 93/1/15 / 署名: Damian

名前: 九鬼武彦
年齢: 17 / 性別: 男 / レベル: 5
職業: 高校生 / 月収: ー
HP: 30 / MP: 17 / 属性: NEUTRAL / 神族: (国津神)
銃命中: 37 / 銃攻撃力: 15 / 直感: 30 / 魔法威力: 12 / 魔法耐性: 21
格闘命中度: 36 / 格闘攻撃力: 16 / 格闘回避度: 34 / 防御力: 6

九鬼神流の使い手で、忍者の血をひく。クール&ニヒル。
無口、バイク免許有り。長身。

射撃: 20 / 格闘: 28 / 体力: 25 / 魔力: 12 / 精神力: 21
敏捷性: 24 / 知力: 20 / 器用さ: 26 / 魅力: 19 / 運: 25
所特金: ー / EXP: ー

プレイヤー: 酒井昌太公 / 年月日: 93/1/15 / 署名: Damian

吉祥寺 午前2時

校内を騒がせていた連続殺人事件の黒幕が、パソコンクラブの顧問、新田先生であると判明。新田は陽介の恋人の咲をさらって深夜の吉祥寺を走る。PCの4人は、新田の後を追って吉祥寺のアーケードまでやってきた。

GM 君らはいま、吉祥寺サンロードの一番北側の入口に立っている。時間は午前2時。浮浪者風の男がファーストキッチンのゴミをあさっているだけ。まだ9月だから寒くはないよ。

小次郎 そのレゲエおじさんに、新田を見なかったか聞いてみよう。もしかしたら、太上老君だったりして（スーファミ版ネタ）。(なな)

GM 誰が聞く？

陽介 僕が聞くよ。「おじさん、いまさっき目つきの鋭い、グレーのスーツを着た男が、可愛い女の子を連れて通りませんでしたか？」

GM びっくりして、後じさりしているよ。君ら怖そうだもんね。

小次郎 「何もしやしません。本当です」

九鬼 あのー、『サントリーの小瓶』を持ってるから、これをあげます。

GM 〝九鬼君は、運良く酒を持っていた〟（苦(なな)）

おじさんは、酒をもらって、すごく嬉しそうだ（かすれた、というよりつぶれた声）。「ありがと。その男なら、交差点を渡って駅のほうに行ったよ。女の子は、フラフラしとったよ。あいつは悪い奴だよ。ホントだよ。ゴホゴホ」

陽介 「ありがとう、おじさん」みんな走れる？　よし。走って追っかける！

彼らは交差点を渡り、サンロード（アーケード街の名前）を南に、まっすぐ進んだ。あまりまっすぐ進むと人間不安になるもので、途中、元町通りを右に折れ、アーケードの屋根が切れたレンガ通りとの十字路まできた。

チーマーと接触

GM さあ、広い十字路まできたよ。正面は一旦アーケードが切れて、その先はまたアーケードが始まって東急百貨店の前に出る。右に折れると伊勢丹が見える。左は1ブロックアーケードがなくて、次の十字路からアーケードが駅前まで続いている。

君たちホントは地元だから、良く知ってるはずの知識……。

十字路にはチーマーらしき連中がいる。男が4人、女がふたりいる。男ふたりは江口洋介風で髪が長く、日焼けして銀製のインディアン・アクセサリーをしている。

残るひとりはショートカットにハンチングを被っている。後のひとりはダブダブのパンツで、坊ちゃん刈りにといったとこ。

女はボディコンとあまり変わらない超ミニと、スパッツをはいた娘。ふたりとも、髪はやや茶色く、日焼けした肌をしている。

君らより、ふたつは年上の連中だ。酔ってるようには見えない。

小次郎 どうしますかね？　方向わからないし、聞いてみようか？

陽介 僕が聞いてみる。「あ、すみません、目つきの鋭い、グレーのスーツを着た男で、フラフラした女の子を連れてるのを見ませんでしたか―？」

GM ふり返ったチーマーのようすが変だ。目が座ってる。動作は素早い。君らは取り囲まれてしまった。戦闘発生！

陽介 いきなし―!?

GM セーフ、奇襲にはならなかっただけめっけもんだ。素早い九鬼君のお陰ね。距離は格闘戦。

京子 待って待って、私ペンパトラ（集団覚醒の魔法）使う。

GM だめ。魔法は一番最後よ。

京子 えー!?　最初から怪しいと思ってたのにぃ。

GM 思ってただけじゃ、だめアルヨ。ちゃんと口に出していわなきゃね。いくらカンが良くても認められましぇーん。

京子 けっ！

（わざとらしく「けっ」というのが、内輪で流行っている）

GM さあさあ戦闘だよー！　敵の方が数が多いから、こっちで組み合わせを決めるね。男4は京子に、男2、3は陽介、男1は九鬼、残る女の子は小次郎にきたよ。

九鬼VS男1

GM はい、順番のダイスを振って！　はい、九鬼君からね。

イニシアチヴは君が取ったぞ。

九鬼 殺すーわけにはー……いかないですよねえ。

GM そうだねえ、後で殺人罪になるのは間違いなさそうだね。バッド・ロールだね。武器は使わない方が、安全といえるよ。

九鬼 では、足払いをします……。京子さん……後で魔法お願いしますよ。〈ダイスを振る〉

やりました。成功です。これ以上、何もしません。

GM 倒れたふたりは、それぞれダメージ2。起き上がりチェック。ありゃありゃ、ふたりとも倒れたまんま。情けないね。

陽介VS男2と男3

GM 次は陽介のところで、敵さんから攻撃。

陽介 え？　格闘のポイントは僕の方が高くない？

GM いーところに気がつきましたねえ。敵は2体いるので、2体分の格闘を合計しちゃうのよ。

陽介 いやらしいー（皆んな、うなずく）。ダミアン（GMのこと）らしいぜ。

GM というわけで、インディアン男が奇声をあげて、陽介に襲いかかる。命中チェックパス！　陽介回避チェックお願い。

陽介 回避した。

GM こちらは外すまで、3回まで攻撃できるのよ。アッターク！　命中チェック！

陽介 げげ！　当たり。

GM ヒットは……。7だよ。そちらの防御力を引いて、2ダメージを受けた。

陽介 きつぅー！

GM どこがキツイのよ。まだこちらは攻撃できる。おっと外した。男2のターン終わり。

でもまだ男3はイニシアチヴを持ってるんだよーん。……ありや、あえなく命中チェックアウト。外してしまった。さあ、反撃ができるよ。陽介は4回まで攻撃可能。

陽介 怒ったぞー。蹴りい入れちゃろう！

GM どっちに？

陽介 じゃあ、最初の奴。えい！

●NPCの設定
どの場所に、どんなNPCが居るかは、シナリオで設定してある場合が多いが、特に決めておかないでも、表で出現させることができる。
例えば、今回は深夜のアーケードということで、場所と時間帯が分かれば、それに該当するNPC出現テーブルで、1D6を振れば良いのだ。
次にその人が友好的かどうか、情報を知っているかどうかも、ダイスで決めることもできる。街中の雑踏など、NPCの人数があまりに多いときに便利なシステムである。この場合、深夜ということもあり、アーケードに配置された人々は、シナリオで設定されている。しかしPCたちが、シナリオにはない、公園や住宅街に行ってしまったら、こうしたテーブルを利用して対応するとよい。

●戦闘の種類
戦闘は、射撃戦と、格闘戦に分けられる。射撃戦では、敵味方の距離があり、魔法と飛び道具と銃器しか使えない。格闘戦ではかなり接近しているため、銃器は使えず、魔法と剣などによる格闘しか行なえない。
戦闘は普通、敵味方の誰かが射撃戦を主張した場合、かならず射撃戦から始められる。ただし、この場合のように、距離が近づいた段階で戦闘発生するときは、最初から格闘戦となる。
射撃戦が終了すると、悪魔は常に接近してくると考えられ、格闘戦に入ることになる。

●格闘戦のイニシアチヴ
接近戦では、敵味方、どちらがイニシアチヴをとるかで、展開が大きく変わってくる。イニシアチヴは、キャラクターの格闘の高いものが、必ずとる。同じ場合は、2D6を振り合って決定する。
ただし、多対1の戦いのときは、多い方の格闘をすべて合計してチェックする。
イニシアチヴをとった側を攻勢側、反対を守勢側と呼ぶ。

●格闘戦の連続攻撃
格闘戦は、攻撃側が、命中チェックを外すまで、何度でも攻撃できる。
しかし、連続攻撃の上限は決まっていて、格闘の1／5＋1回である。格闘が1～4は1回、5～9は2回となる。
攻勢側の攻撃が終わると、やっと守勢側の反撃に移る。これも命中チェック・アウトとなるまで、何度でも攻撃できる。

命中チェック成功よーん！

GM　回避失敗。ダメージは4だ。

陽介　殺しちゃわない？

GM　大ジョブ。HP＝0でも、クリティカルでひどいのが出なけりゃ気絶するだけ。

陽介　じゃあ、やらせてもらいましょ！　えい！　命中！

GM　男はすっとかわした。

陽介　まだできるのね。とう！　げ、99ってクリティカル？

GM　そうです！　人殺しー！　クリティカルのチェックで……武器は使ってないので、一撃で気絶。

陽介　まだできるの？

GM　最後です。もうひとりに。

陽介　えい！　外れましたあ。

✡小次郎VS女ふたり✡

GM　次は小次郎のところ。残念ながらイニシアチヴは、女どもにあり。ミニスカートの娘が襲いかかる！

小次郎　可愛いの、その娘？

GM　可愛い……。

小次郎　蹴られてもいい。

GM　あんた小次郎やってんだから、もっとクールに決めてよ！

陽介　いいじゃない。彼はそーゆう小次郎なんだよ。

GM　キッー！　おかしくなるわ。はい、彼女のキックは空振り！　パンティは小次郎だけには、見えたかもしんなーい。

小次郎　何色？

GM　クリムソンレーキ！

一同　はあ？

京子　ワインレッドだよ！（あきれてる）

GM　次のスパッツの娘は素早いよぉ！　命中チェックだあ！

小次郎　回避した。

GM　次いっぱーつ！　命中だあ！

回避は？

小次郎　失敗。

GM　いくよ！　スパッツ娘の回し蹴り、6ヒット！　防御力引いて1ダメージ。

GM　もういっぱーつ。だめー、外れー。コージーどうぞ。

小次郎　ヴァジュラの剣は、人間本体は殺さないんだよね？

京子　MPもったいない！　私が何とかするってば。

小次郎　そう。じゃ何もせん。

✡京子VS男4✡

GM　さて、最後は京子ちゃんのところだね。ペンパトラだね。

京子　うん。

GM　では、男から攻撃。どっちみち男の格闘のほうが高いんだけどね（格闘戦では魔法は後回し）。おおっと、命中チェック。

京子　いや！

GM　回避成功ね。では再度アタック。良かった外れたよ。

京子　「ペンパトラ！」

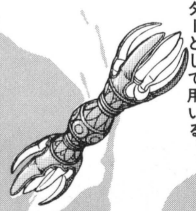
GM　おお、すごい。全員気がついた。どうやら彼らは、低級な使い魔にコントロールされていたようだ。京子にはモヤみたいなものが、彼らの体から抜けていくのが見える。一度ぶったおれてから、気絶したのを除いて起き上がった。

✡チーマーとの対話✡

京子　私リラクゼーションのインセンスを炊くわ。

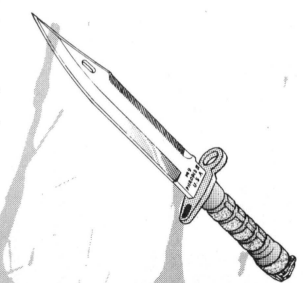
GM　森の薫りが辺りに立ちこめる（本当にパイン・インセンス、松の香を炊き始める）。チーマーの連中は、落ち着いたようだ。

●ヴァジュラ
密教に使われる、金剛杵である。インドラなどヒンズーの神々も持つことがあり、雷電を起こす武器と考えられた。色々な形があるが、3つ爪のある三鈷杵と、5つの五鈷杵が代表的。片方が鋭いピックになっている、独鈷杵もある。真女神転生では、これらの武器を、持ち主のオーラを炎の剣として実体化するコンバーターとして用いる。



●魔法の効果
魔法のチェック式は、まだ流動的である。魔法威力で成功チェックをし、魔法耐性で、回避をチェックするのは決まっているのだが。正確な情報は、次の機会にしよう。

●コンバットナイフ
軍隊用の、万能ナイフ。機能は武器だけでなく、のこぎりのように使ったり、罐切りに使ったり、ワイヤーも切れるし、土を掘ることもできる。



●アセイミーナイフ
魔女の使う、魔法のナイフ。魔女はこの魔法の武器を、自分で自作しなくてはならない。心を込めて作ることにより、武器にも気が篭るのである。

「ありー？　変だぜー。何で俺たちこんなとこで寝てたんだあ？」

陽介「ちょっと、聞きたいんですが、グレーのスーツの男と、フラフラした可愛い女の子のふたり連れ見ませんでした？」

GM「えー？　知らない」（女言葉だがオカマにしか聞こえない）「そいつらを見てから俺、覚えがねーぜ！　マジでヘンだぜ」

陽介「どっち行ったか、覚えてませんか？」

GM「確かあっちよ」と、南を指してる。

「え？　そうだっけか、ああ、そうだな。そうだ。まっすぐ南へ行って、チェリーナードを右に入ってったぜ」

九鬼「ふーん……」笑っている。

京子「何かクサイでしょ」ニヤリと笑う。

GM　京子ちゃん、直感のチェックしてみる？

京子　してみるー（急にブリッコ）。

GM　特に怪しい感じはないようだよ。

小次郎　まあ、マスターも言ってることだし、お誘いだとしても行ってみましょ。

京子　行くアル。

ローズナードの怪

GM　チェリーナードに入ってすぐ、左手にローズナードが伸びている。ローズナードは緩くカーブしていて、見通しが悪いよ。

九鬼　ちょっと、まわりを注意深く…ぐるりと見渡してみます。

GM　おや、ローズナードに折れた所に、髪の毛を結ぶリボンが落ちてるよ。

九鬼　拾って…、陽介に見せます。

陽介　くんくん。

京子（陽介の後頭部を叩いた）臭いかぐなー！

陽介　ひどいわ、しくしく。

GM　陽介は、咲の物であると断定。別に臭いでわかったんじゃないよ。

陽介「怪しすぎるぜ」

九鬼　気配をチェックします。

GM　かすかな妖気を感じる。

陽介「みんな！　気をつけろ」

GM　君らが入ってすぐ、前後からカタカタ音が聞こえる。

京子　どんな音？

GM　パンプスを手で持って、かかとで、道を叩くような音。

京子「！」わかったあ、クグツでしょ。マネキンのやつ。待って、私ゴブリン呼び出す。

小次郎　あ、僕も土蜘蛛呼び出そうかな。

GM　OK。ゴブリンが召喚に応えた。5MPを消費。

陽介　僕がMP消費してもいいんだよね。じゃあそうして。

GM　おー、素晴らしい自己犠牲の精神。君はロウフルだ。

小次郎はノートパソコンを取り出し、電源オン。土蜘蛛のキーワードを打ち込んだ。前後に2体ずつ、クグツが現われた。土蜘蛛が間に入る。小次郎は7MPを消費。

さて、銃撃戦の人は？

京子　私！　ゴブリンにアギ使わせるアルよ。

小次郎　土蜘蛛はハンマを使うぜ。

GM　ゴブリンのアギは、10ダメージ。土蜘蛛の破魔の法は別の1体を、ただのマネキンに戻した。

さあ、戦闘は格闘戦に入った！　組み合わせはどうする？

陽介　僕と小次郎。九鬼と京子でペア、悪魔2匹でペアを組む。

GM　では、九鬼京子組から。まずは九鬼は5回連続攻撃が可能。

九鬼　クナイを使います。

ここで、九鬼の大活躍。ひとりで4回ダメージを与え、クグツを倒した。

京子　私の順番はどうなるの？

GM　1ターンの最後に、敵が残ってたらできるよ。

さて、次は悪魔の2匹ね。魔法にする？　殴る？

京子　魔法。

小次郎　殴る。

土蜘蛛の攻撃は外れ、ゴブリンのアギは12ダメージを与える。クグツはシバブーを使い、土蜘蛛が金縛りになった。

次のターン、ゴブリンは6ダメージを受けたが、再度のアギで、クグツを焼き尽くした。

GM　最後は陽介と小次郎ね。すでにアギで10ダメージを受けてるクグツは、黒煙をあげながら、ふたりに襲いかかった！

陽介は、コンバットナイフで攻撃。小次郎は炎を使わない、ヴァジュラで殴る。クグツは硬く、全部で6ダメージしか与えられない。だが、クグツの攻撃も外れ。そこへ京子が乱入、アセイミーナイフで何とクリティカルヒット！　クグツはバラバラ壊れた。この後、京子がヒーリングを行ない、陽介らのダメージも回復。パーティーは、気が大きくなってきた。

一行はアーケード街を後にし、吉祥寺駅に出た。現段階のルールだと、悪魔たちを連れ歩くと、呼び出したと同じだけMPを消費するので、魔界へ帰ってもらう。

エコービルへ

GM　駅ビルは、どこもシャッターが閉まっている。

京子「エコービルよ！」

GM　エコービルは、いつもシャッターが降りていてる。これは、全員が知っていることだよ。それでも行く？

一同　行く。

確かにコミックスでも、新田先生のアジトはエコービルだったし、スーファミ版でもエコービルは、悪魔召喚師の芦屋道満がいたところだ。あまりにも怪しすぎる。

怪しすぎるためか、マスターのお膳立てに合わせようとしたのか、パーティーは律儀に情報を集めてから、エコービルに行こうとしていたようだ。

GM　エコービルの入口は、いくつかある。東側のシャッターの降りた正面口。あとは京王線の駅構内のゲームセンターの入口。ゲームセンターは、もうつぶれててシャッターが降りている。

京子　私、ティディーベアに聞いてみるよ。

GM　よろしい。京子は熊の縫いぐるみに耳を当てた（GMが京子に耳打ちする）。

京子「京王線のガード下のそばの従業員の出入り口に、鍵のかかった扉があるわ。そこから入れるかも知れない」

というわけで、パーティーはJ

●格闘戦の命中チェック
格闘＋武器命中度が、攻撃命中度となり、1DHでそれ以下の数を出せば命中チェックに成功したことになる。

●格闘戦の回避
格闘戦では、命中チェックを通っても、まだ命中したことにはならない。防御側の回避チェックがある。
格闘＋防具など回避値の合計が回避値となり、1DHでそれ以下の数を出せば、回避チェックに成功し、攻撃をかわしたことになる。

●格闘戦のダメージ判定
体力／5＋武器攻撃力が、攻撃力となる。これに、1D6をプラスしたものを、ヒットと呼ぶ。
このヒットから、防御側の防御力をひいたものがダメージとなるのだ。

●クリティカル・チェック
命中チェックで99を出すと。クリティカル・チェックとなる。致命的な一撃が出るか、飛んでもないアクシデントが発生するか解らない。
また、悪魔ノートには、クリティカルになったときの悪魔のダメージの受け方も明記する予定だ。

●シバブー
1体を金縛りにする魔法。

R中央線のガードをくぐり、京王線のガードの下にやってきた。

✡ 待ち受けるものは? ✡

GM 建物というより、ガード下を囲っている、低い壁があり、ドアがついている。

九鬼 私が開けるんですね。

陽介 そうしてちょうだい。

GM 九鬼が最初のドアの鍵を開け中に入ると、ロッカー室兼倉庫のような所だった。床はコンクリートの打ちっ放しであり、奥には大きな冷蔵庫が低く唸っている。ちゃんと密閉された壁ではないので、壁の上から外の明りが入るが、ほとんど真っ暗。

陽介 懐中電灯をつけて、奥に進む。

GM 扉がふたつ、右の方と、左の奥にあるよ。

陽介「九鬼、右を調べてみてくれ」

九鬼「了解」

GM 扉は長いこと使われてない感じだね。鍵がかかってるよ。

九鬼 鍵開けを試します。

GM そのとき、一発の銃声! そのドアにビシッと穴を開けた!

一同 なに—!?

京子 物陰に隠れるう!

小次郎 右に同じ。

陽介 伏せる! それから、ほふく前進で隠れる。

九鬼 えーと、飛び退きます。

GM 開けっ放しの扉には、警察官のシルエットがふたつ。

「動くなー。お前……たちを不法侵入で……逮捕する」(くぐもった声)

京子 ちょっと臭いある!

GM 菊のすえたような臭いが漂ってくる。

京子「ゾンビコップよ! みんな」

小次郎 土蜘蛛を召喚。

GM 他に魔法を使う人はいない? じゃあ小次郎の召喚が最初。MPを7消費。ゾンビコップは、現われた土蜘蛛に銃撃! 1発命中! こいつらは連射はしないからね。

小次郎 よけられないの?

GM 直感を使う手と、運を消費する手があるよ。両方2DHのチェックだよ。

小次郎 運がないなあ、直感で(2DHチェック)。……あー、だめだ。

GM 残念でした。さて、ダメージは12。まあ土蜘蛛さんは、まだ平気でしょう。

さあ、銃撃戦2ターン目だよ。参加者は?

小次郎 土蜘蛛の破魔の法だぁ!

GM では、土蜘蛛先攻どうぞ。

小次郎 えい! 行け土蜘蛛!

GM はい、お見事。1体のゾンビコップは、ただの死体に返って倒れたよ。もう1体は近づいてきた。格闘戦に入ります。

小次郎 ちょっと待って。ここで普通の武器を使ったら、新たに死体に傷をつけることになるじゃない。だから僕がヴァジュラを使う。京子 ホントは切れ味試したいんでしょ。

小次郎 へへへ。

GM では、組み合わせをそちらで決めて。

小次郎 土蜘蛛と僕だけでいいよ。

GM OK。では小次郎から。

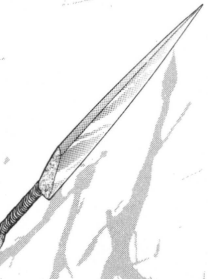
●ゾンビコップ
ゾンビ化した警察官。理性が吹き飛んでいて、拳銃を良く撃つが、バトロールだけは、生前の習慣で欠かさない。

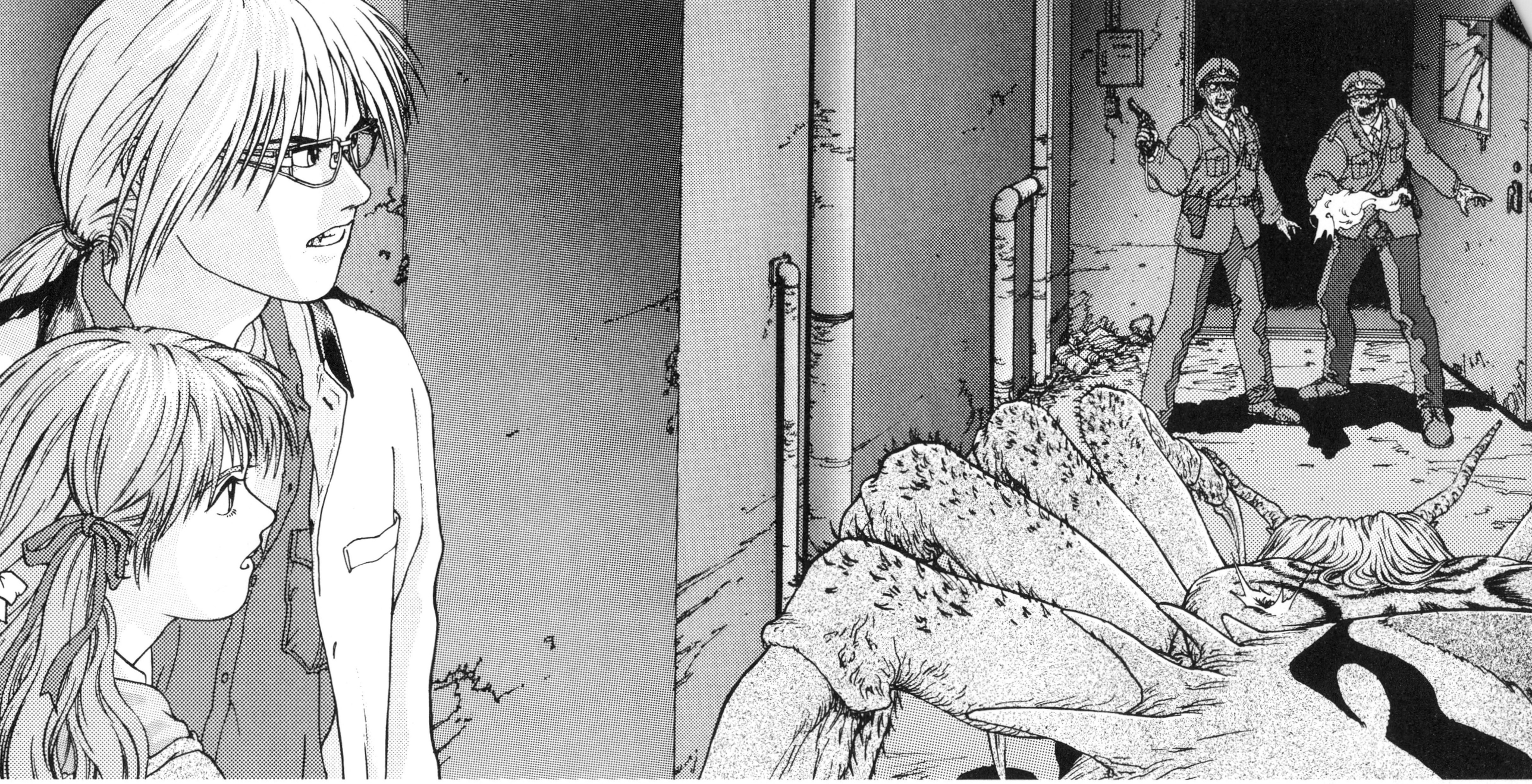
●銃撃の命中チェック
銃は、弾倉が空になるまで、連続して撃つことが出来る。
銃の命中度+射撃の値が、銃命中となり、1DHで、この値以下を出せば命中する。回避は直感以下の数を1DHで出せば、回避できるが、直感の回避は1ターン中、1回しかできない。

●銃撃のダメージ
銃攻撃力+1D6が、ヒットである。これから防御力を引くと、ダメージになる。

●ニューナンブM60
日本のお巡りさんの携帯銃。5連発リボルバー式。38口径。アメリカのS&Wを原型として作られた。

●クナイ
忍者用の、穏刀の一種。色々な形があるが、九鬼が使用したのは、手の平に納まるコンパクトなもので、隠し持つことが容易である。





小次郎　ヴァジュラの剣！
GM　MPを2消費。

　小次郎の持つヴァジュラから、オーラが赤い炎になって、吹きあげる！　それがゾンビコップをなぎはらった！　21ダメージ。体には傷はつかないが、邪悪な霊だけに強烈な苦痛を与えるのだ。
　2回目の攻撃で、ゾンビコップはその場に崩れ落ちた。

GM　さて、ゾンビコップからの戦利品は、ニューナンブが2丁と、現金3万2千円があるよ。
陽介　銃を持ってくってのはやばいなあ……。
京子　持ってっちゃえ。持ってっちゃえ。
GM　そうかな……フフフ。
九鬼　私は……持って行きます。
GM　おーっと。お金も？
九鬼　んー……お金もです。財布は取りません。
陽介　プロじゃん、九鬼君。それじゃあ、僕も銃を持ってく。
GM　銃とベルトをつなげてるロープはどうする？
九鬼　クナイで切ります。
陽介　待って、ベルトごと外して、持ってこう。後でまた戻しとけばいいじゃん。
GM　OK。弾はそれぞれ4発ずつ残ってる。
陽介「小次郎と京子はドアを閉めて、見張りに立って。九鬼はドア開けて」
九鬼　開けます。
GM　ガチャリ……ドアが開いた。暗黒の果てから、血なまぐさい空気が漂ってくる。腐肉のひどい臭いが、かすかにするが、空気は冷えている。

エコービル1階

GM　だだっ広い、デパートの売り場みたいなフロアが広がっている。商品は何もないが、ダンボールや、壊れたショウウインドウが散乱している。
　傷ついたマネキンが、得体の知れない動物の死体とともに何体も転がっている。
陽介　ほっといて、階段を探そう。
GM　左手奥にに階段がある。
九鬼　妖気チェック。
GM　そこら中に立ちこめている。
京子　こんなことなら来留須にもてもらうんだった。（来留須はコミック版のロウフルなカソリック教徒。彼なら聖水でも撒いて、悪魔の出現率を下げられると思っただろう。でも、聖水で出現率が下がるのは、ドラクエだって）
陽介　まわりに気を配りながら、ゆっくり寝た子を起こさないように階段に向かう。
GM　さあ、階段までは無事に着けたよ。九鬼がブービートラップを見つけた。
九鬼　はずします。
GM　しかし、そのとき、君らの背後で、ゴソゴソ音がし始めた。
京子　早くしてー！
陽介　慌てないで。えーと、懐中電灯もう1本あるんだっけ？
小次郎　そっちを照らそう。
GM　ネズミが20〜30匹、明りに反応して、キーキー騒ぎ出した。
陽介　あ、なんだあ。
京子　でも、マネキンが立ち上がってるとかはない？
GM　ある。
京子　ひーっ！　早くしてー！
GM　クグツはゆっくり、近づい

てくる。

九鬼　まだ、外せないんですか？

GM　もう1度ダイス振って。

小次郎　ケルベロス呼ぶ？

GM　罠を外した。どうやら、引っ掛かると、毒ガスの噴出する罠だったようだ。

京子　早く昇ろう。

陽介　慎重にね。

九鬼　私が先頭で、気をつけて行きます。

✡エコービル2階✡

GM　どうぞ。2階までは何もなかったよ。クグツは下のほうで何体も集まってきている。下に戻るのは大変そうだね。そのまま上に行く？

陽介　一応、まわりを見てみよう。

GM　コンクリートの打ちっ放しの床で、内装もほとんどなくなっている。

九鬼　妖気チェック。

GM　このフロアには何も感じられない。

陽介　3階に行こう。

GM　九鬼が結界を見つけたよ。このまま進むと、MPを奪われるけどいいかな？

小次郎　どんな結界なんですか？

GM　霊的な罠といったほうがいいかな。こういうのをしておけば、下級な悪魔たちはあえて近づかんわけね。この場合は用途が違うけど。

京子　護符とかが貼ってないの？

GM　京子にだけ、紙ではなく壁に直接、霊的なマークがついているのがわかる。5ヵ所に逆ペンタクルの印がついていて、それが全体に大きな逆ペンタクルを作っているという風。それがボウウと青黒く光ってるように見えてきた。

京子「ソーマコジロー、ヴァジュラで一振りしてみて」

小次郎「やってみよう」

GM　小次郎、MPを2消費。結界は跡形もなく燃え尽きた。

陽介　やるなあ、京子。

京子　だいたい、この人の考えそうなことはわかるわよ。

GM　けっ！

✡3階のワナ✡

GM　3階も2階と同じような状況だ。しかし陽介にまで感じられる、邪悪な思念が押し寄せてくる。

陽介「どうせ階段にはブービートラップがあるだろうけど、九鬼はちょっと昇ってチェックしててくれ。僕らは悪魔に備える」

九鬼「了解」

小次郎　ケルベロスを呼ぶか！

京子　マベルに来てもらう。

GM　OK。ふたりとも召喚した。敵は、次第に闇の中に形を作り始めた。4つ。ボール状のものがふたつ現われた。

　陽介には見えない。

京子　あっそうだ！　コミックで、京子が小次郎のまぶたにつけたやつ、あれ持ってるんでしょ？

GM　君が？　持ってるよ。

京子　それ、陽介に使う。

GM　もう、戦闘に入るけどいい？

京子　いい。

GM　では、戦闘開始。何で戦う？

　陽介と京子は戦えない。あ、九鬼はどうしてるんだっけ。ワナを見に行ってるんだね。

　九鬼は罠を見つけた。戻ってくるの？

九鬼　そうですね。

GM　じゃあ、もう戻ってることにしよう。九鬼はどうする？

九鬼　遠当てでも試して見ましょうか。

陽介　ケルベロスには火を吐いてもらう。それと、陽介からガンを借りて撃つ。

GM　いいでしょう。

京子　マベルは、ガードをかける。

GM　モンスターメーカーじゃないよ。ラクカジャでしょ。

京子　けっ。

GM　敵はゴーストが4。ケルベロスが最初だよ。

小次郎　ケルベロス、地獄の炎！

GM　出す悪魔が弱すぎたかな。ゴースト全滅。戦利品は残念ながらない。

小次郎　ケルベロス出したまんまにします。

GM　OK。MPを消費。マベルもそうするの？　わかった。これからは、その方がいいかも知れないね。

✡闇にうずくまるもの✡

京子「何となく、奥に何かありそうだと思わない？」

陽介「じゃあ、ちょっとだけ行ってみようか」

九鬼　その前に、気配チェック。

GM　妖気はないが、生き物の気配がする。

京子　さらに私がチェック。

GM　人間のようだ。

陽介　呼んでみる「咲ー、いるのかー」

GM「うー」という、女性の声がする。

小次郎「行ってみよう」

京子　すけべ。

小次郎　何で！　咲かもしれないでしょうが。

京子　どうせ違うわよ。

陽介　でも、ほおっておくわけにはいかないよ。

京子　どうせワナなんだからー。

GM　どうするの？

京子　わったわ、行くわよ。でもあたしゃ知らないわよ。

GM　柱に、ひとりの少女が寄りかかってうずくまっている。腕は後ろ手に縛られ、さるぐつわを噛まされている。彼女は何も着ていない。

京子　やっぱり、変態、ちかん、殺人鬼ぃー！　「私は怪しいと思うわ」

陽介　まず、さるぐつわを取ってやろう。

小次郎　僕がやる。

GM　少女は泣いて怯えていて、何も言わない。「ひっく、ひっく」と、しゃっくりのようにしゃくりあげるばかり。

京子　しゃあないなあ、マベル、パトラをかけてあげて。それと、リラクゼーションを炊くよ。

　マベル「わったわー」（いきなり可愛い）「パトラー！」

GM「あ、あなたたち、助けに来てくれたのね！」（やはりオカマにしか聞こえない）

陽介「そうだよ。もう心配することはない」と言って、ジャケットをかけてやる。

小次郎　後ろ手の縄をほどいてやります。

陽介「何があったか話してごらん」

GM「バイトの帰りにさらわれて、化学の新田先生が来て、それから……鞭で打ったり、目の前で猫を殺したりして、ヒドイことばかりするんです。それに化け物や、幽霊が！」

　と、顔をジャケットに埋める。

九鬼「というと、聖城高校か」

陽介「さっき新田が来なかったか？」
GM「女の子をひとり連れて、階段を上がっていったわ。ついさっきよ。女の子は、すごく抵抗して暴れてたみたい」
陽介「きっと咲が、気がついたんだ。急ごう！」
GM「私も連れてって！」
九鬼「足手まといだ」
京子「置いてくべきよ。後で連れ出してあげるわ」
小次郎「僕が何とかしよう。連れてってあげよう」
GM「ありがとうございます！」と言って、少女は小次郎にすがりついた。
京子（GMの後頭部、強く叩く）あー、どすけべ。

✡階段……！✡

GM　3階と4階の間の九鬼が見つけたブービー・トラップは、さっきのより簡単。壺が割れるようになっていて、その中から何か出てくるようだ。九鬼は罠を難なく外した。
　壺は持ってくかい？
九鬼　やめときます。例によって、4階の気配チェックします。
GM　向こうが、君の気を感じ取って跳ね返された！　こいつはいままでのよりレベルは高そうだぞ。
陽介　急いだほうが得策かもな。
九鬼　上も気配チェック。
GM　無数にうごめく物を感じる。
陽介　仕方ない、4階から片づけよう。
GM　現れたのは、カラスのような頭を持った、警備員の格好をした男だ。カラス男はしわがれた声で、話しかけてきた。
「お前たち！　誰の許しをもらってここまで来た!?」
小次郎「お前こそ、こんなところで何やってるんだ」
GM「わしは、ここの管理人だ。お前たち人間だろう。わしに黙ってこんな所まで昇ってくるとは、何てやつらだ。わしが追い出してやる」
小次郎「そんなこと出来るかな？　見てみろ、魔獣ケルベロスだ。それにこのヴァジュラの炎を！」と、ぶわっと、炎を出す。
GM「わわわわ、そんな物騒なものしまってくれ！　お願いだあ」
小次郎「では、仲魔になるか！」
GM「そんなあ、わしゃガギソンに逆らえないんだよ」
小次郎「そのガギソンを倒してやる。そうしたらお前は自由だ」
GM「ホントですかあ？　わしを裏切らんでしょうねえ」
小次郎「ルシファーに誓って」
GM「わわわわ！　そんな名前、めったに出したらいかん。罰があたるでよ。でもせめて、何かくれないと、納得できんな」
小次郎「では……、アメジストがある」
GM「ううーん……。お前たち死体から奪った金があるだろう、いい香りがする。アメジストいらんから、そっちをくれ」
九鬼「では、どうぞ」
　3万2千円ですよね。
GM　全部いいのね？
九鬼　ええ。
GM「うむむむー。血と絶望の臭い。使い切れなかった金への執着心。ふふふふ、なぜ悪魔が金を好きかわるだろう？
　わしゃ満足だ。仲魔になろう。わしの名は、堕天使アンドラス。今後ともよろしく」
小次郎「では、アンドラス、このビルの最上階へ行く途中の罠を教えるのだ」
GM「あんたらが昇ってきた、正面の階段は、もう上には行けんよ。階段に見えても、あれはスライムみたいなもんで、途中まで歩いたら、スライムが変形して、たちまち下に落とされちまう。
　裏の非常階段には罠はしかけていない。そこを案内するよ」
陽介「OK。信用しよう」
京子「ガギソン、ところでこの娘が履けるような靴と、服はない？」
GM「よっしゃ」と言って、ゴンと、床を叩いた。すると、3体のブラウニーが現れた。ガギソンは、ブラウニーに命令すると、彼らは再び床に消え、少しして、手に手に洋服と靴を持って現われた。
「こんなもんでいかがかな？」
京子　私、それ欲しい！（ブラウニーのこと）
GM　それ、ゲームでのこと？
京子　違うの！　本物でブラウニーが欲しいの！
GM　少女は服を受け取り、身につけた。
小次郎　余計なことを……
　すかさず京子にばしっと叩かれている。

✡5階の住人✡

GM　大きな鉄の扉を開け、非常階段に出た。狭い階段を、君らは昇って行く。
アンドラスが忠告する。
「5階の住人は、始末に終えない気難しい奴でな。ガギソンとふたりがかりでおとなしくさせるのには、本当に苦労したんだ。いいか、くれぐれも、封印を破ったりせんようにな」
京子「そいつは、元から住んでいた悪魔だったの？」
GM「まあ、そういうことだわ」
京子「その悪魔を封印から解けば、ガギソンは困るでしょうね」
GM「ガー！　だめだあ！　あいつは凶暴な上に、見境がない！
　このビルが10年以上も見捨てられてたのは、奴のせいなんだぞ。お前たちこそ、命がないぞ！」
陽介「見に行ってみよう」
GM「知らんぞ、わしゃ知らんぞ、わしゃ逃げるぞ！　わしゃ、何が起きてもしらんぞぉ！」
　さて、5階のフロアには、杭が5本、円周上に打ち込まれており、ワイアーが5本の杭の間にぐるぐる巻き付けてある。ワイアーが、ちょうどペンタクルを描くように、渡してあるのだ。ワイアーの先は、プラグで、バッテリーのようなものにつながっている。バッテリーはさらに壁のコンセントにつながっている。
陽介　これは、停電してもだいじょぶなようにしてあるのかな？
GM　正解。
陽介「て、ことはこの線をバッテリーのとこでカットすれば……」
GM　**アンドラス**「がああああ、やめてくれえ」
九鬼　私が……やりましょうか？
陽介　お願いします。
九鬼　では、バッテリーからワイアーを切断します。
GM　切断された。
京子「ペンタクルも切ったら？」
九鬼　切ります。
GM　ずううんと、低い震動がする。強烈な霊波が生じている。切れたワイヤーの淵から、モヤみたいなものがしみ出してきた。

●ブービートラップ
さまざまなトラップがあり、代表的なものは、本にも掲載するつもりだ。その他のものは、マスターが資料から探したり、考案したりして欲しい。また、物理的なトラップだけでなく、霊的なトラップも、さまざまなものが考えられる。護符を張ることにより、結界を作るのが、もっとも簡単である。

アンドラス「わあああ！　わしゃ逃げるぅ！」と、逃げ出そうとしている。

小次郎「だめ」

GM　アンドラス「ひいい」と、ケルベロスの陰に入る。もやは形をとり、巨大な鬼の姿を見せる。

小次郎　名前を聞く。

GM　悪魔との対話は、ちゃんとセリフにして。

小次郎「お前は何者だ？」

GM「名を問うときは、先に名乗るのが礼儀であろう」

小次郎「僕は相馬小次郎だ」

GM「わしは、ノヅチの神である。ここはわしの土地じゃ。早々に立ち去れい！」

京子「私たちが助けてやったのよ」

小次郎「お前を閉じ込めた、ガギソンを倒しに行くのだ。そうすればここは、再びお前ひとりの物になるぞ。どうだ協力しないか？」

GM　ノヅチの神「お前たちの力借りずとも、わしひとりで充分。封印を解いてくれた礼に、命だけは取らずにいよう。さあ、出て行けー！」

　すさまじい突風が吹いて、全員は階段まで吹き飛ばされた。各自2ダメージ。

アンドラス「だから無駄だといったんだ。大変な事が起こらんうちに、ここを出ようよ」

陽介「それはだめだ。仕方ない、上に行こう」

✡ガギソン✡

GM　君たちは6階に着いた。廊下があり、突き当たりに鉄の扉がある。

アンドラス「あそこが、ガギソンの部屋ですぜ」

九鬼「ワナはないようだ」

京子「妖気は扉の向こうから、狂ったように伝わってくるわ」

陽介「よし、行くぞ！」

小次郎「土蜘蛛を呼び出す」

GM　土蜘蛛が召喚された。

九鬼　扉をチェック。

GM　ワナはないようだ。

九鬼　開けますよ。

GM　扉を開けると、大きな部屋になっている。そこには巨大な魔法陣が描かれ、そこいら中に、生贄にされた人間や動物の死骸が転がっている。壁際には、パソコンが何台も並んでいて、いまも稼働している。

　全員がたとえようもない恐怖と絶望、憎悪の染み込んだ血の臭いを感じ取る。

　新田先生が、咲を羽交い締めにして、魔法陣の中に立って、ニヤニヤ笑っている。

新田「遅かったな諸君。しかし、大したケガもせず、ここまでたどり着いたのは素晴らしい。三浦陽介、君の恋人は、いまのところまだ生きている。しかし、お前たちが一歩でも動くと……（シャキーン！　新田の右手の爪が異常に伸び金属のように鋭く光っている）すぐにもあの世に行ってもらうぞ」

陽介「ひきょうだぞ！」

GM　新田「そうさ、卑怯さ。それに陰険だ。三浦陽介、君にはここで死んでもらう。目の前で恋人を失った咲の悲しみと絶望は、素晴らしい味のするMPになるだろうよ。その前に、アンドラス！　この裏切り者め、お前から血祭りにあげてやろう！やれ、天邪鬼！」

　連れてこられた少女が、いきなりアンドラスの喉笛に喰いついた！　血しぶきが、あたりに飛び散る。

九鬼　攻撃できますか？

GM　**新田**「動くな！　裏切り者の処刑をしかと見るのだ！」

　アンドラスはゴボゴボ喉を鳴らして、実体化が希薄になってゆく。血とともにMPを吸われているわけだ。ついにアンドラスは霧のように消え去った。

新田「次はお前たちの番だ！」

小次郎　ヴァジュラの剣を使う！

GM　いいの？　よし、では小次郎と天邪鬼の格闘戦！　小次郎の先攻どうぞ。

九鬼　私は、咲の方に走ります。

陽介　僕も。ケルベロスも来てくれる？

小次郎　行かせる！

京子　私は守ってる。

GM　小次郎のヴァジュラの炎は、天邪鬼に22ダメージ。次が18ダメージ！……（中略）……すごい、反撃できなかった。少女の中の天邪鬼は燃え尽きた。

　しかし、新田に向かった皆は、魔法陣にはじき飛ばされた。新田は怒りに震え、ガギソンに変身し始めた。大きなくちばし、コウモリの翼。鱗のある肌をしている。

ガギソン「殺してやるぅ！　いますぐにな！　相馬小次郎、後悔させてやるぞ！　咲は死ぬのだ！」

陽介　どうしたらいいのさ。うちら失敗したわけ？

九鬼　だめですかねえ（京子といっしょにニヤリと笑っている）。

GM　そのとき、すさまじい風が巻き起こり、ガギソンと咲は壁に飛ばされた。他のパーティーも立ってはいられなかった。

京子「来た、来た」

GM　鬼の姿をしたノヅチの神が、皆の目の前に立っていた。頭が割れるような大音声をあげ、ガギソンに詰め寄った。

ノヅチの神「この使い魔め、前はオセとかが出て来て不覚を取ったが、今度はそうはいかぬ。さあ、わしが見ててやるから、あの者らと戦ってみろ」と言って、ガギソンをむんずと摑むと、魔法陣の手前、つまり君らの目の前に放り投げた。

　咲はよろよろ起き上がった。

陽介　まず咲を助けに行く。

GM　OK。咲、陽介にすがりつき、ふたりひしと抱き合う。

京子　イケイケッ、やっちまえ！　押し倒せーぇ！　ヒュー!!

　GMは、パカン！　と京子の頭部を丸めた紙で叩く。

GM　咲は、陽介に抱き起こされて立ち上がった。その他の皆さんは、格闘戦の開始。魔法の人は？

　京子とマベルと土蜘蛛ね。では九鬼からどうぞ。

　九鬼の攻撃も2回ダメージを与え12ダメージ。ケルベロスが20ダメージ。小次郎が2回当てて24ダメージを与えた。しかし、ガギソンは電撃魔法マハジオを使い、マベルを除き全員痺れてしまう。

　マベルは、マカジャマをかけたが効かなかった。

　次のターンから、陽介と咲が参加。しかし、咲は戦力にならないので、後方で少女を介抱するとともに、MPの提供者になった。

　ケルベロスの攻撃で42ダメージを受けたが、めずらしく九鬼が外し、小次郎は9ダメージ、土蜘蛛は8ダメージを与えた。ガギソンは反撃で小次郎に15ダメージの大ダメージ。陽介の攻撃は外れたが、すかさず京子はヒーリングで、小次郎を回復（13HP）させる。

　マベルはラクカジャをかけ、パーティーの防御力をアップさせた。

　最後に咲は、小次郎に10MPをわけ与える。

　3ターン目、九鬼が15ダメージを与えたが、小次郎、陽介ともに外した。土蜘蛛は糸で動きを封じようとするが失敗。ガギソンは再度マハジオを使い、ケルベロスと咲は痺れてこのターンはパス。京子だけが、ゴブリンの召喚を行なう。

　4ターン目、ケルベロスが15ダメージを与え、ガギソンはフラフラである。小次郎、九鬼ともに19ダメージを与え、陽介は外した。

GM　**ガギソン**「く、くそ……もはやこれまでか……我が総統オセ！　オセ様！　我に力を！」魔法陣に閃光が走り、ビル全体が揺れる。すでに切れたはずの蛍光灯が、パシパシいって点滅する。

小次郎　ウッソー！

京子　ちょっとー、やめてよー。

陽介　ページないよ。

GM　魔法陣の中央に、オセの巨大な頭部が現われる。しかし、鼻から上でそれは止まる。

オセ「ガギソンよ、余の力はいまだ使えぬ。しかし、お前にいま一度、力を与えよう！　きゃつらを皆殺しにせよ！」

　オセの頭部は、再び魔法陣の中に吸い込まれて行く。ガギソンのHPとMPはMAXまで回復した。さらに魔法陣からは、4体のインプが出現。

陽介　ヒッデー！　せめて、このすきに銃を撃てない？

GM　いいでしょう、陽介はみんなに下がるように声をかけ、銃を撃った。3発中、2発命中、23ダメージ。

九鬼　私も撃てます？　えーと、私はインプに。

GM　撃てます。九鬼は4発中、2発命中25ダメージ。1体を倒した。さあ、格闘戦の再開だよ！

　しかし、ガギソンの回復と、インプの援護も空しく、最後の戦いも一方的な展開となった。ケルベロスの炎の前に、インプはバタバタと倒れ、小次郎のヴァジュラの炎は、咲のMP補充のため、消えることがなかった。

　ズタボロになったガギソンを、九鬼のクリティカルヒットが炸裂！　ガギソンは視力を失い、最後はプレイヤーが可愛そうに思ったほど悲惨になった。そしてガギソンの体は、泡となって崩れ去ったのだ。

GM　**ノヅチの神**「よくぞ悪魔を倒した。次はお前たちだ！」

京子　へ？

GM　**ノヅチの神**「行くぞ！　トラエスト！」

　気がつくと、君らはガード下の暗いロッカー室に立っていた。最初に飛び込んできたのは、ゾンビコップの吐き気をもよおすほどの悪臭だ。

陽介　そーゆーことか。ベルトを外して、お巡りさんに戻すのね。

GM　はい、その通り。さて、皆さんお疲れ様でした。このあと経験値計算と、レベルアップです。

　どうだったかな？　今日の話しは。

京子　趣味が出てたわよ。次は私がマスターやるわ！

一同　マジィ？

●**インスピレーション・オイル**
京子がまぶたにつけた薬。霊が見えない人も、見えるようになる便利なオイルである。継続時間は2時間ほど。
しかし、霊的な影響を受けやすくなるという欠点もある。

●**ラクカジャ**
全員の防御力を倍にする魔法。

●**ディ**
HP回復魔法である。

●**ブラウニー**
地霊の仲間。家につく小さな妖精である。

●**マベル**
京子の使い魔である。ダヌー神族らしいが正体不明。ピクシーの姿だが、はるかにレベルが上のようだ。

●**ノヅチの神**
国津神のひとり。本名は別にあるのだろうが、蛇神であり、強力な祟り神である。蛇の本体は、めったに人に見せない。

●**マハジオ**
電撃の広範囲魔法。電撃でしびれると、1ターン行動不能になる。

悪魔リスト

お待たせ悪魔の紹介です。それぞれの悪魔にかなり個性を持たせました。

ここに登場する悪魔は一部ですが、強烈な個性を持っているのだが、PCのステータスと共通の所も多いので、同じところの解説は省略する。なお、データはまだ暫定的なので、変更されることもある。

種族:悪魔の大まかな種族。精霊、とか妖精とかである。

名前:悪魔の固有名詞のときもあるし、細かな種族のときもある。仲魔で、細かな種族名（エルフとか）しかない場合、自分で固有名前をつけても構わない。

レベル:始めから、見合ったレベルになっている。合体では、自分のレベルを越える悪魔は作れないばかりか、対話で仲魔にするのも難しい。また、仲魔にしても命令を聞いてくれないこともある。

悪魔も多少レベルアップするように作りたいが、まだ詳細は未定である。

HP・MP:PCに同じ。

属性:属性は、PCと違い、LIGHT,NORMAL,DARKが加わる。始めにこのLND属性を持ってきて、後ろにLNC属性を表示する。表示方法も、頭文字だけを記す。L/Nは、LIGHT&NEUTRALである。

仲魔になるのは、基本的にPCと近い属性のNORMALの悪魔のみである。

神族～防御力:PCと同じである。銃関係が入っていないが、銃は、使う悪魔は稀なので、技能の方に入ることになる。

CP:悪魔を召喚するときにかかるMP。

忠誠度:悪魔が言うことを聞かないことがあるが、そのチェック用の値である。

格闘～運:PCと同じである。

EXP:倒したときに得られる経験値。

所持金:同上。金である。

アイテム:同上。アイテムである。

基本反応:遭遇時に、どんな態度を取りやすいかの目安。

月影響:月にどう影響されるか。

技能1～6:魔法や特殊攻撃など、悪魔の特技である。

種族　魔獣
名前　ケルベロス

レベル	43	格闘	32
HP	420	体力	25
MP	32	魔力	14
属性	N/C	精神力	12
神族	亜ティターン	敏捷性	25
直感	65	知力	10
魔法威力	15	器用さ	2
魔法耐性	15	魅力	10
格闘命中度	48	運	28
格闘攻撃力	25	EXP	11
格闘回避度	39	所持金	55000
防御力	28	アイテム	
CP	22	基本反応	攻撃
忠誠度	88	月影響	満月狂
技能1	火炎ブレス		
技能2	地獄の咆哮		
技能3			
技能4			
技能5			
技能6			

ギリシア神話に登場する、冥府の番犬。怪物たちの母、エキドナの息子である。伝説では3つの首ち、あごに無数の蛇を生やすというが、真女神転生の世界ではひとつである。

コミックでは、相馬小次郎の仲魔として活躍する。

基本的に、ケルベロスはその主人に忠誠であるので、対話で仲魔にするのは難しいといえる。無口であり、言葉はくぐもった感じである（頬を膨らませて喋ると、感じがでる）。

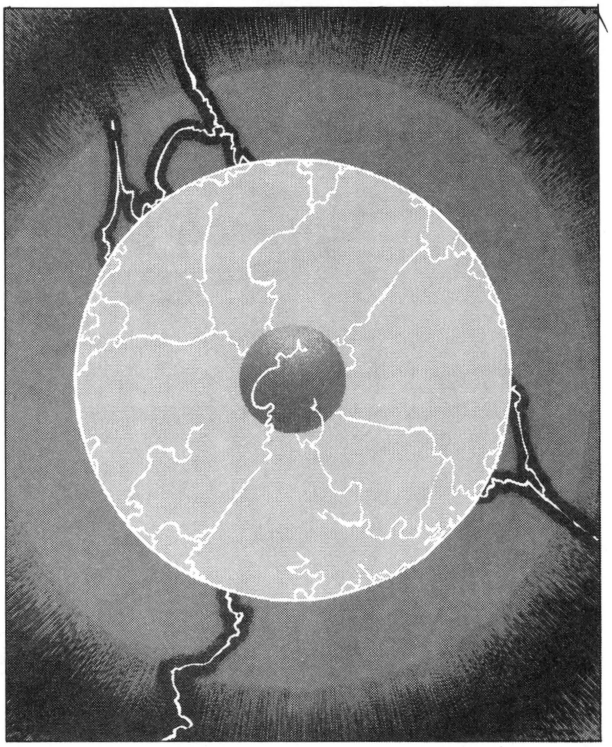
MPの好みは、血生臭いものなら、何でも良い。特に、3つの犠牲を捧げると、かなり効果がある。これはケルベロスの伝説の首の数に由来する。

地上では犬の体を借り、1／10のCPの消費で過ごすことができる。ただし、犬の姿を取らせるには、忠誠チェックが必要である。

ただし忠誠度は、プレイヤーのレベルアップ時と、悪魔のレベルアップ時に、1ポイント上昇する。また、新たな犠牲を捧げることで、一時的に上昇させることも可能である。

神族は厳密にはティターンではないが、オリンポス神族に敵対するという意味で、亜ティターンとなっている。実際には、亜ティターンは、ティターンとも敵対するのである。

種族　妖精
名前　ウィル・オ・ウィスプ



レベル	1	格闘	10
HP	10	体力	7
MP	8	魔力	6
属性	N/N	精神力	7
神族	ダヌー	敏捷性	12
直感	5	知力	8
魔法威力	10	器用さ	1
魔法耐性	11	魅力	2
格闘命中度	10	運	10
格闘攻撃力	8	EXP	1
格闘回避度	18	所持金	0
防御力	6	アイテム	—
CP	1	基本反応	被注目
忠誠度	22	月影響	満月狂
技能1	ジオ		
技能2	接触電撃		
技能3	瞬間移動		
技能4	照明		
技能5	ドルミナー		
技能6			

ジャック・オ・ランタンに近い妖精なのだが、ランタンが火であるのに対し、ウィスプは電気的なものとした。プラズマ・ボールと考えても良い。

イギリスのいたるところ、特にウェールズでは良く見られるという。日本で言う狐火や鬼火である。

沼地に良く現われ、ふらふらと揺れて人を惑わせ、沼に落とすという。また、霧深くなった山道に現われ、崖っぷちから人を落とすようにさそうという。

人間に対しては、悪意が強い。どのみち、あまり高級な妖精ではない。

対話で仲魔にすることも可能だが、その反応は鈍く、何でも悪く取る。MPを与えると強く輝き、動きも活発で明朗になるため、少しは話し易くなる。

MPの好みは、特にないが、乾いたものは好きでないらしく、焼いた棒げものは受け付けない。

話し方は、ささやくように。記憶力がないので、何度も同じことを聞いてきたりする。また、そのせいで、忠誠度も低い。自分が仲魔であることを忘れてしまうのだ。仲魔であるのを自覚させるには、MPを1ポイントでも与えれば良いが、こんな妖精のために貴重なMPを消費するのは愚かしいといえる。

ウィル・オ・ウィスプは、普通のものに化けることはできない。

種族　妖精
名前　ピクシー

レベル	2	格闘	25
HP	15	体力	2
MP	16	魔力	16
属性	N/N	精神力	8
神族	ダヌー	敏捷性	23
直感	30	知力	10
魔法威力	16	器用さ	8
魔法耐性	20	魅力	28
格闘命中度	25	運	31
格闘攻撃力	2	EXP	1
格闘回避度	25	所持金	0
防御力	4	アイテム	アクアマリン
CP	2	基本反応	好奇
忠誠度	50	月影響	満月楽
技能1	ハピルマ		
技能2	ディア		
技能3	ディ		
技能4	ジオンガ		
技能5	パトラ		
技能6	プリンパ		

悪戯好きな、イギリスの妖精である。小さな妖精という意味だ。

良く旅人の方向感覚を失わせ、道に迷わせる。日本では狐に化かされたというやつである。あまり悪意はあまりないのだが、人間が困る姿を見て楽しむという、悪い癖があるのだ。トラブルから生じる、混乱した感情のMPが好みなのである。そうした意味では、カオスに近いものを持っている。ピクシーには、男も女もいる。マスターの好みによって、使い分けて欲しい。ピクシーは、異性の人間をからかうのが好きなのである。

話しかけやすい妖精であるが、仲魔になろうとするより、対話を楽しんだり、貰うものを貰って逃げようとする。それを抑えるには、多少の脅しが必要である。

また、圧倒的に異性の人間に話しかけられた方が、仲魔になりやすい。彼らの仲魔になる動機は、楽しいことがあるかどうかである。だから、モノを与えるよりも、芸をした方が、断然なびきやすいのだ。ただし、プレイヤーはこれらの芸を、実際に演じなければ、認められない。場が盛り上がれば、それだけでピクシーは仲魔になってくれるだろう。逆にしらけた場合、たちどころに反応は冷たくなり、去って行く。

話し方は、どちらかというとせわしなく、次々と言葉がでる。甲高く小さい声である。彼らは小動物に化けられる。

種族　マシン
名前　クグツ

クグツは人形使いのことでもある。彼らの歴史は古く、飛鳥時代に中国から渡ってきた異能集団であったらしい。からくりの技術だけでなく、忍術や妖術もまた、彼らの持ち込んだものようだ。

彼らの技術は、鬼にも関連するといわれる大工たちにも伝えられたようで、日本のダイダロスともいえる大工、左甚五郎は、木から人形を作り、それに大工作業を手伝わせたという。

クグツ師は、クグツの術を使い、どんな人形にも生命を持たせることができる。また、レベルの高いクグツ師は、ホウキや自動車や冷蔵庫など、あらゆる道具に命を与え、命令通り動かすことができるのだ。

レベル	2	格闘	12
HP	18	体力	10
MP	8	魔力	8
属性	D/N	精神力	2
神族	使い魔	敏捷性	2
直感	5	知力	2
魔法威力	8	器用さ	1
魔法耐性	12	魅力	1
格闘命中度	19	運	2
格闘攻撃力	10	EXP	1
格闘回避度	10	所持金	0
防御力	12	アイテム	—
CP	1	基本反応	無反応・攻撃
忠誠度	80	月影響	なし
技能1	仲魔を呼ぶ		
技能2	プリンパ		
技能3	シバブー		
技能4			
技能5			
技能6			

クグツの強さも、クグツ師の能力によって変わってくるので、マスターは好きなレベルのクグツを設定して良い。また、クグツを仲魔にすることは不可能である。作った本人の命令以外は聞かない。ただし、人形など元の持ち主の愛情が込められているものは、持ち主の情が勝つことがある。クグツのように神族が使い魔となっている悪魔の忠誠度は、もしチェックアウトすると暴走し、二度と元に戻らない。使い魔には、解呪のチェック値がある。

それは忠誠度／2＋レベルの5倍である。このクグツは、ちょうど50になる。解呪された使い魔は、生命のあるものならば自由になり、そうでないものは動きを停止する。

種族　屍鬼
名前　ゾンビ

アンデッド・モンスターの代表である。ゾンビは、死体が死人使いによって、コントロールされているものと、ゾンビ感染により、コントロールを失っているものとの2種類がある。

コントロールされているものは、神族は使い魔になるが、解呪されれば死体に戻るので、あまり関係はない。コントロールされているときは、目的をもって行動するので、より恐ろしい存在となる。

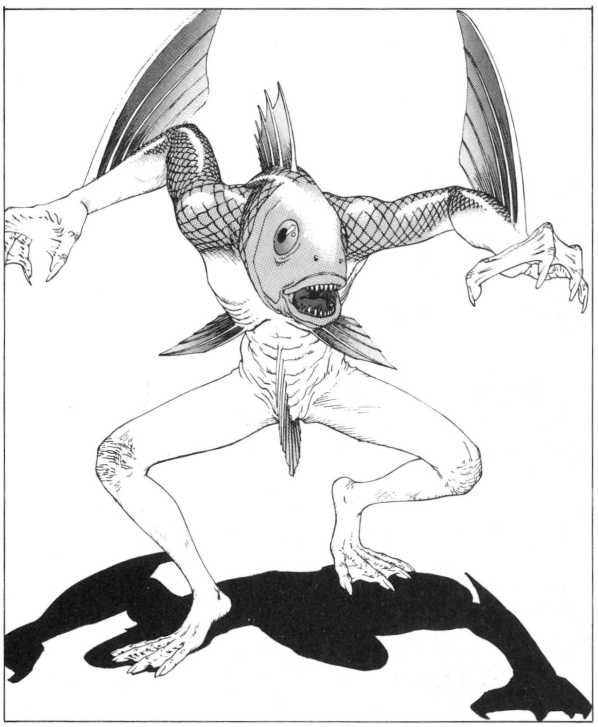
また、ゾンビたちの特徴は、生きた人間に対しての食欲であり、例えコントロールされていても、目の前に人間がいれば、襲いかかることになる。ゾンビによって殺された人間は、ゾンビ感染によってゾンビ化する。また、ゾンビ毒によって死亡したものも同様である。

ゾンビ化した者を、人間に戻すのは至難の技であるが、方法がないわけではないらしい。ゾンビは脳に致命傷を受けるか、解呪されて死体に返るまで、自分の戦闘ターンの始めに、HPが、自動的に1D6回復する。これは、HPが0になっても起こるので、PCは、脳にとどめをささねばならない。

また、ヴァジュラの炎など、魔を焼く武器で、HP＝0とされた場合、復活はしない。彼らとは、多少対話ができる。生前の記憶が残っていることもある。しかし、理性が失われているのがほとんどである。

レベル	1	格闘	8
HP	30	体力	10
MP	2	魔力	2
属性	D/N	精神力	2
神族	—	敏捷性	5
直感	2	知力	6
魔法威力	2	器用さ	2
魔法耐性	8	魅力	1
格闘命中度	19	運	5
格闘攻撃力	11	EXP	1
格闘回避度	8	所持金	0〜10万
防御力	6	アイテム	人の持ち物
CP	1	基本反応	食欲
忠誠度	10	月影響	新月強
技能1	毒かみつき		
技能2	再生		
技能3	仲魔呼ぶ		
技能4			
技能5			
技能6			

種族　妖鬼
名前　アズミ



日本の海に住む、国津神である。アズミは日本に漂流してきた海洋民族、安曇族の水神であり、安曇磯羅を主神とする。

彼らはクトゥルーのディープ・ワンズの眷族であるとも思われ、おそらく安曇族にはその血が流れていたのであろう。

彼らは水に腰まで漬かっていれば、自分の戦闘ターンの最初に、1D6のHP回復を自動で行なえる。

また、水中の戦闘では、すべての能力を倍にして計算する。

対話は、比較的容易であるが、聞き取りにくい喋り方をする。ドナルドダックの様な感じでもあるが、ヘリウムを口腔に含んで喋るときの声が、もっともそれに近い。

ただし、人間に対しては、どちらかというと敵意が強い。

彼らは犠牲によるMPを好むが、貪欲なため、どんなものでも喜んで受ける。機嫌がいいと、パールを良くくれる。

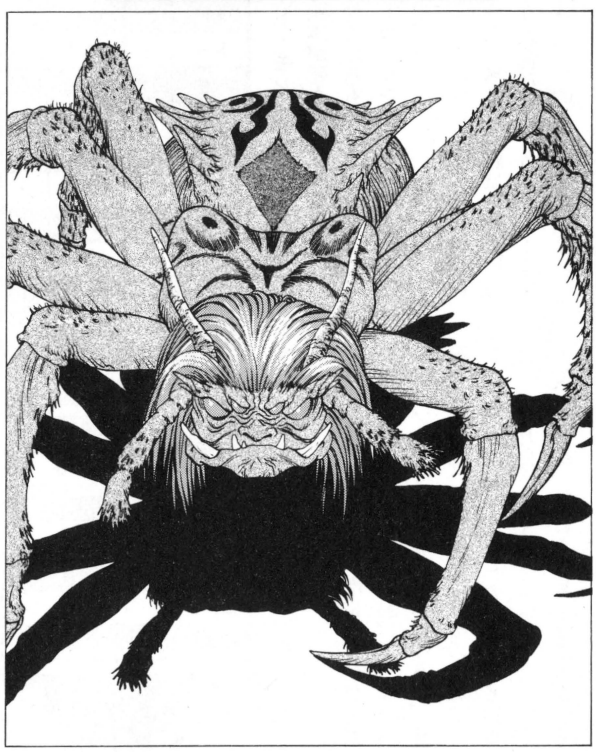
彼らは、水を操る能力を持っており、潮満の術は、水の壁を作って炎から守ったり、地下水を吹き出させたりすることができる。逆に、溜まった邪魔な水をどけることもできる。

人間に化けるときは、その大きな目が残り、大分変な人になる。うまく化けても、目は飛び出て濁った感じになる。

地上にはイヒカという仲間を持つ。彼らは井戸や地下水脈に住んでいる。

レベル	10	格闘	22
HP	51	体力	20
MP	22	魔力	10
属性	N/C	精神力	8
神族	国津神	敏捷性	22
直感	22	知力	13
魔法威力	12	器用さ	15
魔法耐性	16	魅力	8
格闘命中度	38	運	29
格闘攻撃力	20	EXP	3
格闘回避度	30	所持金	30000
防御力	15	アイテム	パール
CP	6	基本反応	懐疑
忠誠度	66	月影響	満月狂
技能1	雷電の術		
技能2	振る玉の術		
技能3	潮満の術		
技能4	水遁の術		
技能5	水走りの術		
技能6			

種族　地霊
名前　ツチグモ



日本の妖怪のひとつにされている。古代大和朝廷に抵抗し続けた、山の民の魔である。鬼の一族にかなり近しい。国津神としては、かなり古い部類に属し、国津神の長老格の土蜘蛛もいるという。

しかし、平安時代の妖怪ハンター、源頼光と渡辺綱らに、その一族はかなり滅ぼされてしまった。

義理がたく、一度仲魔にすれば裏切ることはないが、警戒心が強いため、なかなか仲魔になってくれない。

酒を出したり、色々なギフトで心を和らげるのが必要となる。

国津神の一族なので、同族のアライメントのPCには、比較的仲魔になりやすい。

コミックでも、相馬小次郎を国津神の盟主と仰ぎ、忠誠を誓っている。

彼らは土があれば、それを伝わって、どこにでも移動できる。いわゆる土遁の術である。

人間に化けることもでき、その際は目の離れていて、しかもぎょろ目の、変わった顔の男になる。彼らの一族には女もおり、髪は長くて肌の色はあさ黒く、目が大きい女性に化ける。

本来は、大和朝廷以前の土着民であるようだ。記録によれば、洞穴に住んでおり、手足が長く、尾が生えていたという。土蜘蛛とは、彼ら先住民、縄文人らに対する蔑称であったのだ。

レベル	16	格闘	24
HP	80	体力	22
MP	28	魔力	11
属性	N/C	精神力	11
神族	国津神	敏捷性	20
直感	24	知力	12
魔法威力	14	器用さ	6
魔法耐性	15	魅力	9
格闘命中度	41	運	19
格闘攻撃力	21	EXP	5
格闘回避度	33	所持金	45000
防御力	18	アイテム	—
CP	8	基本反応	懐疑
忠誠度	88	月影響	満月狂
技能1	毒針		
技能2	破魔の法		
技能3	蜘蛛の糸		
技能4	土遁の術		
技能5			
技能6			

種族　妖鳥
名前　ハーピー

ギリシアの風の精である。ハーピーは英語でありギリシア語はハルピュアイになる。ハーピーは必ず女性であり、風を操ることができる。ギリシアではだんだんと姿や性格が歪められ、醜く、食べ物を汚物で汚すカラスのような女たちに書かれているが、元来は美しい風の精であり、鳥葬の風習から、魂の運び手としての役割も与えられていた。ここではその本来の姿をとることにする。

種族としてかなり多くおり、魔界にちいさな王国を持つくらいである。アエロー、ケライノー、オキュペテは、彼女たちの女王である。

人間の男性と交わって子を作ることもできき、女の子は長じてハーピーとなる。

出現するときは、かならず3羽以上の群れで現われる。

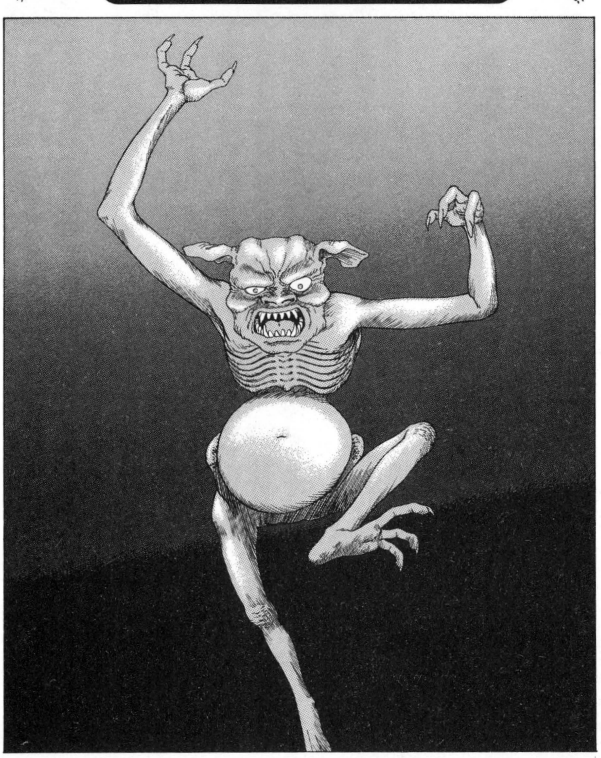
性格は、かなり混乱しており、風のように気まぐれである。男性をからかうことがかなり好きなようで、さんざん弄んで、殺して食べてしまうこともある。

宝石などの光るものが好きで、仲魔にするときに、宝石を与えるのは、かなり有効な手である。しかし、常に〝魅力〟のチェックが必要であり、魅力の低いPCは、仲魔にすることは難しい。

人間の姿をとることができ、その姿は常に美しい女性である。しかし、時として老婆の姿をすることもある。

レベル	7	格闘	20
HP	29	体力	11
MP	25	魔力	13
属性	N/L	精神力	9
神族	亜ティターン	敏捷性	28
直感	41	知力	13
魔法威力	14	器用さ	12
魔法耐性	16	魅力	25
格闘命中度	42	運	22
格闘攻撃力	8	EXP	4
格闘回避度	46	所持金	28000
防御力	6	アイテム	宝石類
CP	5	基本反応	懐疑
忠誠度	56	月影響	満月狂
技能1	ハピルマ		
技能2	ドルミナー		
技能3	ひっかき		
技能4	一撃離脱		
技能5	風を操る		
技能6			

種族　幽鬼
名前　ガキ



生前の強欲がたたって、餓鬼道に落ちた者たちで、常に飢えの苦しみに苛まれている。MPを与えても、一時はおとなしくなるが、すぐにまた飢えることになるので、破魔系の魔法で成仏させてやるのが一番いい。餓鬼にもさまざまな種類のものがいるが、何に飢えているかは、マスターが設定してよい。主に、食べ物、金、女、その他MPなどである。女に飢えた餓鬼など登場させて、女性PCにしつこくつきまとうなどやると、おそらくあなたは嫌われるであろう。

話しかけると、ひどく哀れな感じのものが多い。同情して何か与えると、ダークであるにもかかわらず、仲魔になることがある。少しばかりのモノを与えれば、すぐに仲魔になりたがるのだ。

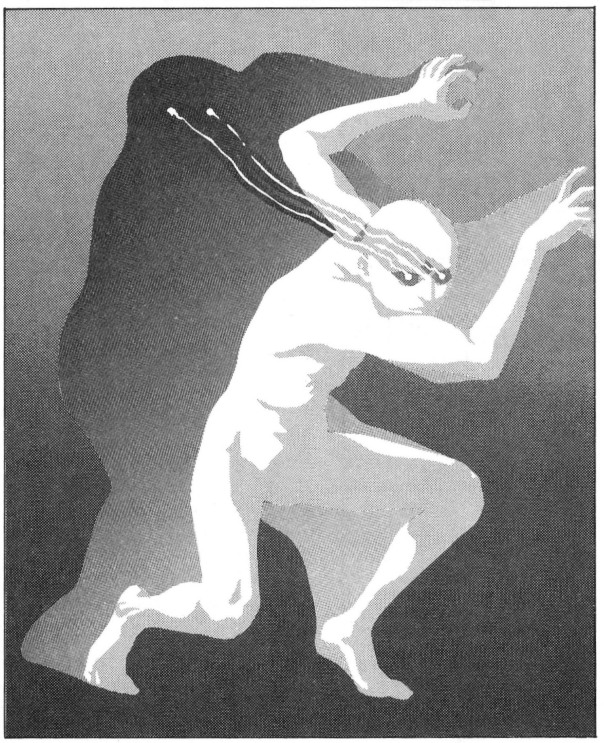
しかし、MP喰いの癖に、能力は低いので、迷惑である。さらに仲魔になると、常に出たがり、MPを奪ってゆく。

これは、仲魔という言葉を借りた憑依状態なのである。これを祓うには、呼び出しておいて攻撃して倒すしかない。

敵に餓鬼を取り憑かせる、餓鬼玉というアイテムがある。これを食らうと、戦闘時に、毎ターンMPを奪われる。餓鬼に攻撃するのと同じようにして、祓うことができるが、物理的な攻撃は憑かれた本人にも同じだけダメージが出てしまう。餓鬼玉の餓鬼は対話不能で、仲魔にはならない。

レベル	5格闘	8	
HP	25	体力	10
MP	8	魔力	8
属性	D/C	精神力	4
神族	アンデッド	敏捷性	11
直感	21	知力	5
魔法威力	9	器用さ	5
魔法耐性	9	魅力	1
格闘命中度	25	運	10
格闘攻撃力	10	EXP	2
格闘回避度	21	所持金	11000
防御力	5	アイテム	—
CP	10	基本反応	食欲
忠誠度	43	月影響	満月狂
技能1	仲魔を呼ぶ		
技能2	ひっかき		
技能3	かみつき		
技能4			
技能5			
技能6			

種族　悪霊
名前　ゴースト



レベル	4	格闘	6
HP	23	体力	8
MP	5	魔力	7
属性	D/C	精神力	4
神族	アンデッド	敏捷性	8
直感	12	知力	8
魔法威力	8	器用さ	6
魔法耐性	10	魅力	3
格闘命中度	28	運	12
格闘攻撃力	6	EXP	3
格闘回避度	26	所持金	—
防御力	4	アイテム	—
CP	1	基本反応	憎悪
忠誠度	30	月影響	新月強
技能1	仲魔を呼ぶ		
技能2	MPドロウ		
技能3	瞬間移動		
技能4	通り抜け		
技能5	パニック		
技能6			

幽霊である。彼らは、かなり混乱した存在である。死後の世界に行くこともできずに、この世にとどまっている、この世をさ迷う霊魂である。

自分が死んでいることに気がつかない場合もあり、普通の人間に対するように話すことができる。しかし、話すたびにPCは、1MPずつ奪われることになる。

幽霊としてさ迷うには、それなりに理由があり、それを知って、うまく納得させてやれば成仏させることはできるだろうが、戦った方が早いに違いない。しかし、そうした奇特なPCには、倒した経験値を5倍にしてあげたい。

また、マスターは、重要な情報をゴーストに託すことができるが、PCがあっさり倒してしまうことが多いと思われるので、うまく設定しなくてはならない。ゴーストの方から話しかけてきたり、知ってると得する程度の情報にしたり、何度も登場させたりとかである。

彼らの存在自体は、MPを奪って行く盗賊のようなものだが、混乱した心に働きかけて、使い魔として働かせる悪人もいるので、気をつけなければならない。

そうしたゴーストは、悪意の塊であり、まったく話しにも耳を傾けることなく攻撃してくる。

やはり彼らは、すみやかに解呪魔法で成仏させてやるに限るだろう。

訂正とおわびコーナー

ログアウト3号の、真女神転生の記事で、間違いがありましたことを、深くお詫びし訂正いたします。23ページの神々の系譜とプレイヤーの記事で、タイトルが、複雑に入れ替わってしまっていました。記事にも編集の修正ミスがありました。また、訂正とお詫びがページの都合上、大変遅れたことを、重ねてお詫びします。

以下にその全文を掲載し直します。

ヘブライ神族

唯一神ヤーウェを頂点とする、天使たち。ミカエルを筆頭に、ラファエル、ガブリエル、ウリエル、カズフエルなど、ユダヤ＝キリスト教の聖霊たちが連なる。

日本にも、ユダヤの失われた十支族の一部がたどり着いたといわれる。青森の戸来（ヘライ）村、（現、新郷村）という所には、歌詞が意味不明の歌が有るが、ヘブライ語でなら解釈できる。家紋はダビデの星だし、キリストの墓までがある。また、天皇家の菊の御紋は、モーゼの印でもあるし、伊勢神宮の灯篭にもダビデの星があるのだ。

彼らは選民意識が強いが、確かに神に選ばれたエリートである。

ヴァン神族

アース神族とは敵対する北欧の神々であるが、親類関係にもある。

彼らは魔術士としての優れた特質を持っており、武力よりも、そういった能力、歌や音楽や魔術で、戦闘を切り抜ける。

また、その姿の美しさは、生来の魅了の力となるほどだ。アース神族に取り入れられた、フレイとフレイアの兄弟神は、最も美しい神に入る。

しかし、彼らの魔術は、性魔術を含むものだったようで、性愛に関しては、抑制を持たないのだ。

アース神族

北欧神話の主役たち。ルーン魔法を操る、片目のオージン神と、雷神トールを中心とした、荒くれの神々である。彼らはゲルマン民族の神である。スウェーデン、ノルウェー、アイスランド、デンマーク、オランダ、イングランド、ドイツ、オーストリアにまたがる広い地域を支配していた。

今ではキリスト教が、これらの国を支配しているが、民族の血の中には、脈々と息づいている。ファンタジー物語に使われる、〝サガ〟は、言うまでもなく彼らの子孫の英雄伝説のことだ。

北欧の神々は強烈な個性を持ち、ロマンチストであり、常に戦いの中に生きている。

ディーヴァ神族

インドの3神、ブラフマー、ヴィシュヌ、シヴァを中心とした神々。

大きなファミリーとして、ヴィシュヌ派とシヴァ派に分かれ、ディーヴァ神族の中でも、その覇権を争っている。

繁栄の神である、ヴィシュヌ派の方が、よりディーヴァ的性格を持っている。享楽的で、優しく、美しく、そして即物的で、現世利益を人々にもたらすものだ。

一方シヴァは、破壊神であり、常に恐れられる存在であるが、すさまじく強力である。シヴァ派の中には性力崇拝の女神信仰があり、シヴァ神妃のパールヴァティーや、その変化した姿、人喰いの暗黒女神、カーリーに対する信仰も強い。

仏教によって、これら神々は日本にも入ってきている。

RPG・FREE・TALK

シロウトゲームデザイン講座③

イラストレーション・安田鉄魚

『エルファランドRPG』を作った時に困ったことは、前作『ザ・ドラゴン』のときは僕にRPGの知識がなかったことがネックになっていたけど、今回はRPGの知識があり過ぎることが仇になったということだ。

いろんなゲームをやり過ぎて、どうもあの『ザ・ドラゴン』のむちゃくちゃともいえる大胆なオリジナリティーを出すことができなくなっていた。

心のなかでもどっちでもいいからメモをしておく。〝あれ、こんな行為はどうやって判定するんだろう〟とか〝このゲームのこのへんは、こうしたほうが面白くなるんじゃないだろうか〟とか。

小説や映画をたくさん読んだり見たりするのもいいね。

「あっ、この小説(映画)をRPGにしたら面白いんじゃないか」とか「この場面をRPGで再現したいな」とか、そういうふと感じたことがRPG作りにすごく役立つ。

僕も『帝都物語』をよんで、某RPGの陰陽道ルールを作ったり、地下水脈をいかだでチェイスするシーンをやりたくて、そのためのルールを作ったりした。

とにかくそれを売って金儲けするつもりがなかったら、何をやっても許されるからね。『ストリートファイター』が好きなら〝ストファイ〟RPGを作ってもよし、政治家がパーティー(派閥)を組んで覇権を争うRPGなんてものを作ってもOK。(だれがやるんだ、そんなもん)

どうせ市場に出回らないんだから、めちゃくちゃ緻密な戦闘システムとか、膨大な量の呪文リストとか、とてもプロができないようなバカバカしいゲームを作るのもいいかもしれない。それがシロウトゲームデザインの醍醐味。

プロを目指すならやっぱり自己満足に終わるゲームじゃ駄目なわけで、わかりやすく文章を書くとか、情熱と同じくらい冷静さが要求される。でも、プロにもシロウトにも絶対必要なのは〝サービス精神〟。RPGはひとりでやるものじゃないんだから、たとえシロウトでも、少なくともプレイに参加してくれる友人を楽しませるだけのサービス精神は必要。他の人は『D&D』や『ソードワールドRPG』をやりたいかもしれないのに、わざわざ自分の作ったRPGで遊ばせるんだから、終わった後でみんなが「面白かった」と言ってくれるようなものを作りたいじゃん。それでこそ、こっちの努力もむくわれるというもの。

まぁ、そんなわけで、みなさんのお役に立ったかどうかわからないけど、自分の体験談を中心にRPGの作り方を解説(?)してみた。みなさんも〝ルールを作る〟なんて難しく考えないで、気軽にRPGをデザインしてみてはいかがだろうか。

最後にシロウトゲームデザイナーの5カ条を挙げておく。

①オリジナリティーを追及せよ。
②常にアンテナを高くして、いろんなものを吸収せよ。
③試行錯誤を怠るな。
④サービス精神を忘れるべからず。
⑤楽しみながら作るべし。(K)

少しハッタリに近いけど、やっぱり大切なのはオリジナリティーなんだ。みんなが〝おっ〟といって注目するような斬新なアイデア。それはただ机の前に座って黙々と考えているだけでは浮かんでこない。アンテナを高くしていろんなものを吸収し、自分でそれを分析して、はじめて生まれるもの。

例えばゲームをやっているときにふと感じた疑問なんかを紙でも

イースTRPGトラブルシューティング

愛と欲との果てに……

作　関根博寿　画　佐々木亮　解答　鈴吹太郎

『イース テーブルトークRPG』を買ったけど、上手にゲームが出来ないとお困りのあなた！　今日はそんなあなたのために、イース・リプレイ『愛と欲との大冒険』のスタッフが、おせっかい座談会をしてみました。処は呑み屋。時はリプレイ第4回収録直後。さて……どんな本音が飛びだすやら、しばしおつきあいください。

えっ？　鈴吹さんのQ&Aコーナーもある？　じゃあ座談会のコーヒー・ブレークにしましょう。それでは、張り切っていきましょうか！

■プレイスタイル

マスター（以後YM）　さて今回は、イースRPGの実践的な遊び方の紹介ということで、話を進めるため、プレイヤーの皆さんに協力をお願いしたいのですが……。

タスケ　かまわないが、何を話せばいい？

YM　まー、基本的にはどのようにイースRPGをすると〝リプレイのように〟面白くなるかでいいとは思いますが。

リラ　よく臆面もなく、そんなことが言えますね。

モノディ　それならまず、イースのどこが面白いかを考えてみればよいじゃないか。イースRPGは、コンピューターゲームのイースが好きな人が、主に買ってくれたと思う。なら、どこが面白かったかを考え、その部分をテーブルトークでうまく再現できればいいと思うけど。

ディオ　〝再現〟は難しいと思うけど。

モノディ　そうでも、ないんじゃないかな。まずコンピューターゲームの良かったところを、あげてみてよ。

タスケ　一番良かったのは、グラフィックと音楽じゃないかな。

リラ　ストーリーがヒロイックで、キャラクターも個性的でしたよ。

シルク　ゲーム・バランスもとれてたし、エンディングも泣かせますよね。

モノディ　グラフィックに関しては、マスターの描写力に任せるしかないかな。

リラ　シーンごとに「現在ここにいます」といって、町の絵とか見せるのはどうです？

YM　難しくないか？　コンピューターゲームの画面を使うわけにはいかないだろ。

シルク　例えば、ビデオを参考にするとかはダメですか？

ディオ　入手しにくいぞ。

タスケ　いいや、いまⅡのOVAが出たばっかりだ。

ディオ　そうか。

YM　それに設定資料なんかの本を手に入れて、それを見せるという手もある。

タスケ　フィギュアを使うのもいいんじゃないか。岡山フィギュア・エンジニアリングから、イースのフィギュアが出ていた。結構デキがいいぞ。ただし、サイズは1／8だけど。

YM　大きすぎるぞ！

モノディ　音楽に関しては、ミュージックCDが出てるから、それをかけながらゲームをすればよい。

YM　PCエンジンのCDロムでも代用できるね。

リラ　シーンごとにBGMを変えるんですね。

モノディ　それは当然でしょう。その辺りのコントロールはマスター

©日本ファルコム

愛と欲との果てに……

がきちんとやって、雰囲気を盛り上げなきゃ。

YM そういえば2回目の時に、BGMかけながらプレイしたっけね。

シルク 移動するとBGMを換えてましたよね、マスター。

モノディ 音楽はかけていても、プレイの妨げにはならなかったな。問題なしだ。

YM 支障はなかったが、リプレイテープ起こしの時につい聞きほれて、セリフを逃すことがあったけど……。

リラ それは、別問題でしょ！

YM まあね（頭をかく）。

モノディ ストーリーや、ゲーム・バランス、エンディングは、完全にマスター・サイドの問題だね。

YM ストーリーはやっぱりヒロイックの方がよいか？

タスケ イースなら、そのほうがよいぞ。

モノディ 自然と、かっこいいエンディングにつながるしね。

YM それはプレイがうまく成功したときだけだよ。デッド・エンドもありうるから。

モノディ 簡単に全滅するなら、それはゲーム・バランスが悪いことになるぞ。

YM それなら、生かさず、殺さず、働かす！

タスケ どうせなら、働かざるもの、喰うべからずの方がいいな……（ジロリ）。

ディオ オレを見るなぁ～！

リラ どちらも、問題ありませんか？

YM マスターの方針次第だけどね。たとえばどんなバカをやってもキャラクターを殺さないマスターもいれば、ぼくみたいに簡単に殺してしまうマスターもいる。

シルク 生き返りの魔法があれば死んでも復活できますが、イースにはそれがないから、死んだら困りません？

YM だからといって手加減すれば、プレイヤーが戦闘だけで物事を解決をしようとするから。そうじゃない人の方が多いけど、パーティにひとりでもいれば、その人物が勝手に突っ走ってみんなが巻き込まれてしまう。もっとも、イースの場合はボスキャラを戦闘で倒すことが、問題解決の手段だから、戦闘で解決するのは仕方がないことだが。

ディオ コンピューターゲームなら生き返りがなくても、セーブという必殺技があるな。

モノディ セーブやロードができるテーブルトークていうのはどうかな？

シルク あ、あの…本気ですか？

YM セーブを宣言してから、ロードすると、セーブした場面まで戻るとか？

モノディ 1シナリオに1回だけセーブとロードが出来ることにすれば、結構面白そうだし、そんなにひどくないと思う。

タスケ セーブした場面を思い出すのが面倒じゃないか。

モノディ 記憶力のいい人がひとりいれば問題ない。メモを取って置くでもいいだろうし。

YM マスターがアドリブだと、つらいね。

モノディ また、アドリブでなんとかするでしょ。

リラ ロードしたら（キャラの）記憶がなくなるので、結局同じプレイをすることになりませんか？

モノディ サイコロの目が変わるから、展開もかわるはず。

YM まぁ面白い案だけど、リプレイ中では不許可。別の機会にしよう。

タスケ ゲーム・バランスはマスターの経験がものをいうから、まわりが騒いでもあまり意味がないと思うがね。

YM そうだね。ストーリーをヒロイックにするのは別に問題はないけどね。

リラ リプレイは、あまりヒロイックではありませんね。

YM そうだけど、プレイヤーの取っている行動も問題あるぞ。あれのどこが〝英雄的〟な行為なんだ？

ディオ そうか？ 思い立ったら突っ走るのは、英雄的だと思うが。

リラ （ぼそっ、と）無謀とも言いますね。

YM 自覚がないな……。ストーリーはともかく、エンディングはかっこよく決めたいものだね。

リラ キャンペーンの締めくくりですからね。

モノディ イースなら、最後に天に昇って終わるのがいいと思う。ただし、頭の上に輪っかをのせてではないぞ。

タスケ あたりまえだ！

Q&Aセクション

Q：商人の〝メモ〟や、賢者の〝優れた記憶力〟はいったいどんな役に立つのか？

A：戦闘中にはこんな風に役に立つ。

ひとつは、占い師が敵キャラの数列を占ったときだ。戦闘の前にせっかくわかった情報も、忘れてしまってはなんにもならない。占い師のサイコロは、実際の戦闘の前に、マスターがバラバラにしてしまうし、メモしてはならない。

もうひとつは、敵キャラの数列の特徴を分析することだ。マスターが敵キャラのサイコロを振らずに、戦闘用ランダム数列表を使っているときには特に有効だ。

そのほか、早口で謎かけをしてくるマスターキャラ、次々と消えていく文字で書かれた秘密などがシナリオに登場すれば、また生きてくるクラス特技だ。

Q：178ページのキャラクラス一覧で戦士は「・馬に乗って戦闘ができる」となっているが、ほんとうか？

A：まちがい。「・馬に乗って戦闘ができる」は剣士の特殊技能で、戦士は「・力わざ」である。

■キャラ

リラ キャラをどうあつかうかは、プレイヤー・サイドの問題ですね。

モノディ コンピューターゲームのイースを全部ひと通りやって、イメージをつかんでおくとよい。

ディオ しかしコンピューターゲームだったら、モンスターを倒しまくって、経験値とお金を貯めるのが楽しい人もいるんじゃないかな？

モノディ いいじゃない。それも楽しみ方のひとつだよ。テーブルトークだって、昔はダンジョンに入って、各部屋にいるモンスターを退治して、宝を得るのが主流だったじゃないか。それと同じだよ。初めてゲームをする人にとって一番判りやすいパターンだから、イースが好きで、『イースRPG』を買った人ならそれでいいと思う。ゲームに馴れてきてから、町での会話とか事件を楽しめばよいよ。

YM たしかにプレイヤーもマスターも初心者なら、戦闘がメインのシナリオの方がやりやすいだろうし、イースの世界観からみても不自然じゃないでしょう。

モノディ いっそのことコンピューターゲームをそのままシナリオにしていいと思うよ。

リラ それは『イースRPG』にキャンペーンでついてますよ。

モノディ あれはあれで面白いけど、どうせならコンピューターゲームのマップをそのまま使うとかすれば、もっとイースらしくなって面白いと思うけど。

YM プレイヤーが複数でも楽しめるように作ったシナリオだから、多少変更されていてもしかたないんじゃないか。本当に、完全に、まったく同じものをやっても、つまらないと思うなあ。

モノディ どうせなら、マスターひとりのプレイヤーひとりでゲームをしたらどうだろう？

リラ あなた、とりあえず思いつきだけで言ってるでしょ……。

シルク プレイヤーがアドルをやるわけですね。

モノディ それでも十分楽しめるゲームだと思うけどな。

YM たしかにそうだけど……。でも仲間がいた方がもっと楽しいと思うぞ。

モノディ 多すぎても問題だよ？

タスケ 5人が限界かな。5人でも多すぎるような感じがするから。

YM 職業的に見ると、剣士、戦士、ヒロイン、盗賊はいた方がよいキャラだね。吟遊詩人、商人、占い師、賢者は、いなくても問題はない。

モノディ 剣士、戦士は戦いで、盗賊は宝箱を開けるのに、ヒロイ

ンはケガの治療や戦士のバーサークを止めるのに活躍できる。これらは主に野外のことだよね。つまりこの4職業なら、野外だけのシナリオ（以後ウィルダネス・アドベンチャー）でも十分に活躍できる。吟遊詩人は酒場等での対人関係で、商人は商売関係で、占い師は占いで、賢者は調べ物で活躍するわけだけど、これらは主に町中でのことなので、町中でのシナリオ（以後シティ・アドベンチャー）じゃないとあまり動くことができない。

ＹＭ　つまり、初心者マスターと初心者プレイヤーがイースＲＰＧをする場合、ウィルダネス・アドベンチャーにした方がやりやすいため、プレイヤーは剣士、戦士、ヒロイン、盗賊を選んだ方がよいというわけだね。

モノディ　イースならやっぱりウィルダネス・アドベンチャーでしょ。実際、リプレイでも商人は野外ではあまり活躍していないよ。

リラ　そうですか？　連載3回目ではずいぶん動きまわっていましたが。

モノディ　あれは、町での取り引き出来る場面があったことだし、活躍というよりボケの方が目立っただけだよ。吟遊詩人だって、情報を集めるときはいいけど、ウィルダネスではこれといった動きはしていないでしょ。

リラ　戦闘を援護したりしてますけど、どうですか？

モノディ　後方援護は重要だけど、戦闘での見せ場ではないよ。タスケのバーサーカーとか、ディオの〝銀の武器〟を使っての戦闘とかの方が、活躍しているといえるよ。

シルク　それではヒロインの場合、あまり目立てないのではないでしょうか？

ＹＭ　しかし、この世界でケガの治療はヒロインしか出来ないから重要だよ。ケガの回復は遅いし、あまり深手だと自然回復しなくなるからね。

ディオ　バーサークを止めるのが活躍だと思うぞ!!

タスケ　たしかに。命がけといってもいいな。

ＹＭ　リプレイの最後が、必ず盛り上がるからなあ。

シルク　しかし、それでは戦士がバーサーカーにならないと、活躍できないことになりませんか？

ＹＭ　ヒロインって、どちらかというとマスター・キャラ向きだから。もっとも、困っている人や物を助けるのがヒロインの仕事だから、困っている人を助けるのも活躍だよ。

リラ　困っている人を助けるのなら、シティ・アドベンチャー向きになりませんか？

ＹＭ　どちらかというと、ヒロインはどこでも活躍できるキャラクターでしょう。ここで一番というシーンがないだけで。

タスケ　ヒロインの一番の活躍は悪の親玉に誘拐されて、助けを待つことではないのか？

リラ　タスケさんの助けを待つんですね（笑）。

ＹＭ　同じギャグをやるんじゃない!!　カビが生えてるぞ。

モノディ　キャラクターのスキルを使用できる場面が、基本的に活躍していることになるんじゃないかな。ただ、戦闘場面では戦士、剣士はスキルに関係なく活躍できるけど、スキルを使えばさらに目立った活躍になる。ヒロインや吟遊詩人が後方援護しても、目立たなくなるのはしかたないよ。もともと、活躍する場面が違うからね。

リラ　それでは、吟遊詩人の「神の指先」はスキルではあるけど、活躍するためのスキルではないということになりませんか？

ＹＭ　本当に後方援護が必要な場合は活躍したことにはなるだろうけど、始めの辺りに出てくるモンスターに対してなら活躍にはならないということでしょ。

リラ　あまりよくわかりませんが？

ＹＭ　なんか論点がずれてるなぁ。重要場面で一番目立った人が、自分で一番活躍していると思えばいいだけのことさ。

シルク　主役をやるなら、剣士ですね。

ディオ　そうでもないぞ。戦闘能力は戦士に劣るから、戦士が一緒だと活躍することが難しくなる。

リラ　それは、あなたのダイス目が悪いだけじゃないんですか？

モノディ　リプレイでも、かなりすごかったからな。

タスケ　別の意味でＹＭのダイス目もすごかったぞ。

シルク　あれは、確かにすごいものを感じました。

リラ　特に重要な場面で出すダイス目は、プレイヤーを恐怖のどん底にたたき落としますからね。

ディオ　そう、こいつがオレの運を吸いとっているんだよ。

リラ　あなただけじゃなくて、プレイヤーみんなから吸いとっているという感じがありますよ。

モノディ　おかげで、戦闘シーンは緊張の連続!!

ＹＭ　それは、置いといて。でも、たしかに戦闘能力は戦士の方が上だね。

タスケ　特に、バーサークすると凶悪に強くないか？

ＹＭ　戦士はＳＴＲがＤＥＦと同じか大きいため、ＳＴＲを倍にしても戦闘力は落ちないからね。

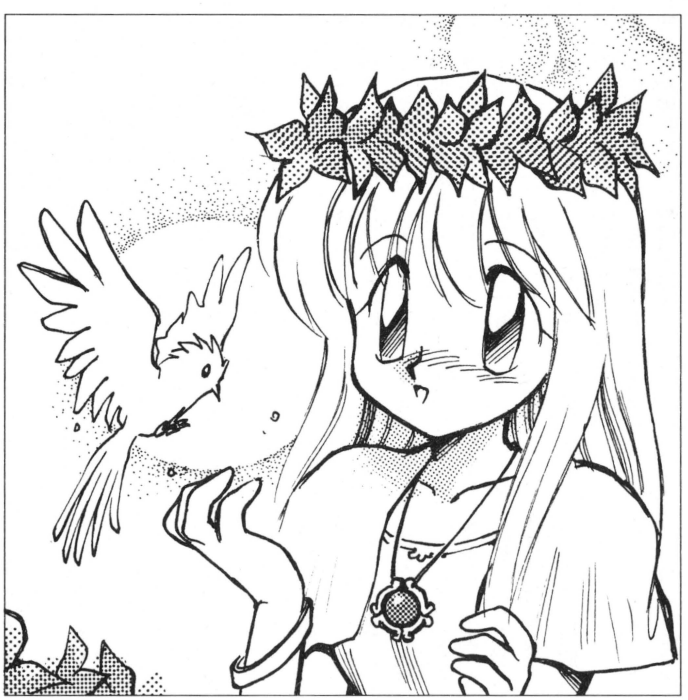
リラ　落ちないどころか、増えてますよ。

ディオ　しかもすべて攻撃だからすごく有利だし、当たればダメージが倍になるから、一撃のダメージは非常に大きい。

ＹＭ　でも、問題はバーサークの後始末だね。

リラ　リプレイ1回目の時はヒロインがいなかったから、どうしようと思いました。

ＹＭ　1レベルのときバーサークすると、自力のバーサーク解除は失敗すると思っていいね。レベルとＳＴＲ対抗だから、ダイス1個対ダイス2個で全然不利。



シルク　だから、みんなでヒロインを勧めたんだ。

タスケ　そうだよ。このままだといつかオレの手によってパーティーが全滅しそうだから。

リラ　それはそれで、面白いエンディングでしょうけどね。

ＹＭ　うーむ。

シルク　それでは、戦士がいるパーティーは、必ずヒロインか賢者が含まれていないといけませんね。

ＹＭ　賢者よりヒロインでしょう。

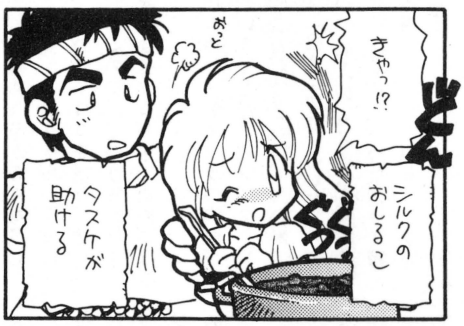
ディオ　すると賢者は必要ない？

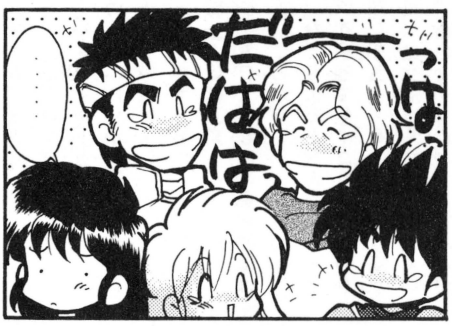
ＹＭ　うーん、話によるだろうけど重要じゃない。マスターキャラ向きだし、町に知り合いをひとり作っておけば、必要なときに相談できるからな。

リラ　港町バルバドにいる町長が、確か賢者でしたね。

ＹＭ　そう。あの人がいるから、無理して賢者をやる必要はない。や

愛と欲との果てに……





りたいなら止めないけどね。

リラ　吟遊詩人も、そう重要ではないですね。基本的に戦士か剣士がいて、ヒロインがいれば、残りはどんな職業でも問題ないんじゃないですか？

YM　できれば、盗賊がいて欲しいところだけどね。

リラ　リプレイで商人が盗賊だったら、もっと話がスムーズに進んだ感じがありますが。

モノディ　別にいいじゃないか。やりたい職業をやるのがRPGの楽しみのひとつなんだから。それに言った思うけど、商人と盗賊はたいしてかわんないよ。

YM　その話は3回目で書いておきましたよ。

リラ　いいんですか。問題になりそうな発言ですけど？

モノディ　人それぞれ。こんな考え方もあると思ってくれればいいよ。

ディオ　盗賊の能力には、どういうのがある？

YM　鍵開けとか、隠れ／忍び足とかだね。

ディオ　たしかに、宝箱や扉を前にした場合は必要だね。

YM　ただ、絶対に必要というわけではない。宝箱も、扉も、鍵があれば開けることが出来る。その鍵を見つけるようにすれば問題ない。盗賊がいれば鍵がなくても開けられる可能性があるだけで、盗賊がいれば絶対に鍵がなくても開くということではないから。

タスケ　力押しで無理矢理こじ開ける！

YM　〝力わざ〟スキルがあればね。

シルク　アドルは剣士なのに宝箱を平気で開けてますね。この世界の宝箱って、鍵とか罠とかが、実はなかったりして。

YM　それじゃ、盗賊が活躍できないから、普通に鍵がかかっていたりする物は存在するよ。アドルは、鍵を持っていたことにすればいいことだし。

リラ　この世界の鍵はやはり錠前ですか？

YM　そうでしょう。でも、ダイヤル式というのも面白いかもしれない。

モノディ　ダイヤルを回していればそのうち開く訳ですね。

YM　ダイヤルは1から6がいくつか並んでいるようにすれば、マスターはその場でサイコロを振って鍵のナンバーを決められる。

リラ　難しくないですか？

YM　普通の鍵は列をひとつにすればいい。難しいのは4列ぐらいある。盗賊はスキルの数だけ答が判るとかにすればよい。

タスケ　しかし、それじゃ時間をかければいつか開いてしまうぞ。

YM　開ける試みをして、失敗したら罠が作動するようにすればいいんじゃない。で罠が1回作動したら、後は罠はないから、いつか開けられる。面白そうだから、今度1回使ってみよう。

モノディ　マスターのご自由に。

リラ　吟遊詩人は、交渉とかで役に立ちますね。

YM　「神の指先」があれば戦闘をサポートすることができるし、「神話伝承にくわしい」があれば賢者のかわりも少しできるから、便利ではある。

リラ　それに、吟遊詩人は結構やってみたい職業ですよ。

シルク　占い師は難しくない？

YM　シナリオ導入時に使えるけど、やっぱりマスターキャラ向きだね。もっとも、占いが好きな人ならやっても問題ないと思うよ。ただ「戦闘中の占い」は結構面倒だよ。

リラ　ボス・キャラの時に有効とは思いますが。

YM　普通のYMなら、モンスターは戦闘用ランダム数列表を使っているからいいけど、リプレイのとき、オレは自分で振って決めてるからな。

リラ　リプレイでは、占い師がいないから。

YM　商人が「メモ」のスキルを取ると、戦闘中でも出目をメモできるから、本当は数列表を使うべきだけどね。

モノディ　すると、マスターにサイコロを振らせないよう「メモ」の技能は取るべきだったか？

YM　いろいろ意見が出たけど、結局はプレイヤー次第というのが結論だと思うけど。

モノディ　職業に関係なく、プレイによって活躍するのが一番なのはたしかだな。

Q&Aセクション

Q：42ページのイラストでは、1の目のサイコロを攻撃に使っている。1の目がでたサイコロは、とりのぞいたはずなのに？

A：これはイラストのほうが間違い。下ふたつの絵で1の目は残っていてはいけない。攻撃サイコロと防御サイコロに分けた後、出し合う前に1の目のサイコロはすべてとりのぞいて、わきにどけておかなくてはならない。

Q：STRとDEFの合計が10をこえたとき、攻撃サイコロと防御サイコロはいくつずつにわけたらいいのか？

A：41ページ右の最後は1行抜けている。「攻撃サイコロはSTR以下、防(追加)御サイコロはDEF以下なら、いくつずつにわけてもよい」

Q：多人数で攻撃を仕掛けて、全員の攻撃が命中した場合、全員のダメージを総計するのか？

A：各人別々にダメージ計算をして、各人ごとにAPを引いた数値をモンスターのHPから引くのだ。例えば、ダメージ3の武器を持つプレイヤーA、B、Cが、AP3のモンスターを攻撃した場合で、Aが3回、Bが2回、Cが1回攻撃を当てたとすると、ダメージは、Aが9、Bが6、Cが3になる。ここからAP分の3を引いた数値、6、3、0が、モンスターに与える最終ダメージになる。合計9ポイントが、モンスターの受けるダメージだ。

Q：「防御に集中する」を宣言した場合、DEFの2倍に武器のSTR修正を足した数だけサイコロが振れるとなっているが、このDEFの2倍は、盾のDEFを含めて2倍なのか？

A：含めない。キャラクターのDEFを倍にして、それに盾のDEF修正と武器のSTR修正を加えた数だけ、防御サイコロが振れる。例えばDEFが3で、武器のSTR修正が＋1、盾のDEF修正が＋1の場合は（3×2＋1＋1）で8個になる。

Q：剣士が「見切り」の対抗判定で使うSTRとDEFには、武器や防具の修正は加えるのか？

A：加える。盾を持っている方が、見切りやすくなるからだ。

Q：「防御に集中する」を宣言して、「見切り」を使うことができるか？

A：できる！　自分のDEFの2倍にして、それに盾のDEF修正を加えた数値を使うべし。武器のSTR修正は、残念ながら加えることはできないが。

Q：味方が複数で攻撃をかけているときに、ひとりだけ「逃げる」を宣言した場合、サイコロを振る必要はあるのか？

A：ない。残ったキャラクターが攻撃を引き受けてくれるため、安全に敵から離れられるだろう。

Q：敵キャラの戦闘用ランダム数列表を使うと、どんないいことがあるのか？

A：良い点は、ふたつ。

ひとつは、サイコロをあまり多く振らなくてすむこと。敵キャラがたくさん出てきたときに、1体ずつサイコロをザラザラ振って、並べてから戦闘をするのはたいへんだ。サイコロをのべ何10個も振ることになる。

でてくる敵キャラがみんな同じ数列では変だと思うなら、1体につき1個のサイコロを振る。数列は6つあるので、そのうちどれを使うかをサイコロの目で決めればよい。

ふたつめは、敵キャラの特徴が出るということだ。攻撃パターンを読むことができれば、強い敵でも倒すことができる。占い師の〝占い〟や、商人の〝メモ〟、賢者の〝優れた記憶力〟といったクラス特技が本当に役に立つのも、こういうときだ。

また、初めての敵キャラはどんな攻撃をしてくるかわからず、同じ怪物と何度も戦ううちに、相手のクセを覚えて勝ちやすくなる。マイキャラの成長とともに、プレイヤーも経験をつんでいくといく感じがして楽しいだろう。

マイキャラにとっては、初めての敵キャラでも、プレイヤーがいろんな理由で、数列を知ってしまっていることがある。それはつまらないので、マスターはあらかじめ、自分で数列表をつくっておいてもよいかもしれない。

Q：1対1の戦闘で、サイコロを出さずに取っておき、後で出すことができるか？

A：できない。ひとりで戦っているときには、必死になるからだ。仲間がいると、余裕ができてサイコロをとっておくことができるようになるのだ。もっとも、チームワークが悪いと、誰もサイコロをださずに、ポロッとやられることもあるぞ。

Q：イースの戦闘において、いちばんの決め手は何か？

A：チームワークだ。

たとえば、ロング・ソードとスモール・シールドを持った1レベルの剣士ふたりが、完璧なチームワークで戦えば、タルワールとラージ・シールドを装備した4レベルの戦士とほぼ互角になる。

チームワークとは、具体的にはこんなことだ。

1。ひとりの敵を囲んだ時に、どういう順番でサイコロをだすのか相談しておく。目の小さい攻撃サイコロはなるべく後にとっておいて、敵のサイコロがつきてから出すほうがとくだ。だからといってみんなが出し惜しんで、誰もサイコロを出さないと、やられてしまう。直接敵と戦うキャラ同士であらかじめ話し合い、一番は誰で、次は誰と決めておく。

2。クラス特技をどういうふうに生かすかもあらかじめ相談しておいたほうがよい。特に吟遊詩人の〝神の指先〟や、ヒロインの〝声援〟などは、どこでどう使うか他のマイキャラと相談しておかないと無駄になってしまう。

3。リーダーを決めておくというのも良い手である。

戦闘中に予期せぬ出来事が起こるなんてよくある。サイコロが極端な目になることもあるし、敵の攻撃が予想以上だったり、はたまたこちらの攻撃が効かなかったりとさまざまだ。パニックに陥ってしまうと、大変なことになる。信頼できるリーダーがひとりいれば、そんなときも安心というものだ。

リーダーに向いているのは、メモする特技を持っているクラス（賢者か商人）だが、何よりも必要なのは冷静な判断力だ。納得のいくまで話し合うべきだ。

■戦闘

YM　ここで、少し戦闘の話もしておきましょう。イースRPGでは戦闘システムが他とかわっているため、初心者だと戸惑う人もいるでしょうから。

ディオ　戦闘のルールを読めば大丈夫じゃないのか？

YM　ルールを読んでない者のセリフではないな。ここでそのセリフを言えるのはひとりだけだぞ。

リラ　それは私です。でも、ルールを読めば平気なんて……。

YM　まあ、イースRPGに限らず、どんなゲームでもそうなんだけどね。基本的なことはルールを読んで把握してもらい、プレイヤーは以下の点に注意して置けばいいと思うよ。

1.　攻撃サイコロは、通常は防御サイコロより有利である。理由は、防御サイコロは目がいくら相手より上でもダメージを与えられないが、攻撃サイコロは、ダメージを受けない上に相手にダメージを与えられるためである。

2.　モンスターの攻撃が「炎」か「酸」の場合は、攻撃サイコロの出目が相手をより上でもダメージを受けるので防御サイコロが重要になる。ただし、攻撃サイコロの出目が相手より上なら、相手にもダメージは与えられる。

3.　多人数でモンスターを囲んだら、10回全部サイコロを出せるように話し合っておくとよい。

YM　YMは、なるべく戦闘用のランダム数列表を使うようにして欲しいです。

モノディ　おまえは使ってないのにか？

愛と欲との果てに……

YM　数列表は、モンスターの性格や弱点も表しているから、必要な時には使っているけどね。

シルク　弱点を表すって？

YM　例えば、常に何番目の出目は低いとかが、弱点なんだ。

タスケ　そういうことは、あまり気にしなかったな。

YM　あんたは、ただバーサークしてただけだからな（笑）。

Q&Aセクション

Q：戦士の特殊技能〝狂戦士〟のところを読んだのだが、よくわからない。

A：ルールブックの文章がヘンである（ごめんね）。次のように直して欲しい。

ページ／段／行
21／左／4行
誤　視界内に味方が動いている
正　視界内に動いている味方が

21／左／6
誤　対抗判定に成功した場合、この判定は毎ラウンドの頭にできる〝狂戦士〟は正気に戻る。
正　対抗判定に成功した場合、〝狂戦士〟は正気に戻る。この判定は毎ラウンドの頭にできる。

Q：バーサークのSTR2倍は、装備も含めるのか？

A：含めないぞ。キャラクターのSTRを倍にして、それに武器のSTRを加えること。例えば、STRが3で、武器のSTR修正が＋1なら、攻撃サイコロは（3×2＋1）で7個になる。

Q：バーサーク中の盾のDEFは使えるのか？

A：盾のDEFは使えない。盾のAPも使えない。バーサーク中は、盾で防御しようなどと考えないからだ。

Q：バーサークしている戦士に対して「声援」は効果があるのか？

A：もちろん。どんどんやって欲しい。

Q：バーサークは自分で元に戻らなかった場合、ヒロインの「お願い」や賢者の「威厳」でなければ正気にもどらないのか？

A：動く者がなくなっても正気に戻るから、例えば全員死んだふりをするとかでも大丈夫だろう。これを悪用すると、頭のいい敵は死んだふりをして、仲間同士で戦わせようとすることも考えられる。そのほか、頭から水をかぶせたり、何か正気に戻らざるをえない事件がおこればバーサークは止まる。

Q：バーサーク中にHPが5以下になった場合、やはり昏睡するのか？

A：昏睡しない。ただし、正気に戻ったのなら、その瞬間に昏睡する。むろん、バーサーク中にHPが0になった場合は、意識を失うと同時に死亡する。

■背景世界

YM　次は世界観について話してみましょう。

リラ　イースRPGって、世界がイースだからこそ出来るということをやらないと、ほかのゲームと同じになりますね。

モノディ　コンピューターゲームのイースは全部やったけど、イースだからとなると、舞台はエステリアじゃないとダメじゃないかな。やっぱり。

タスケ　しかし始まりはプロマロックからだっだぞ。

モノディ　アドルと同じようなエピソードを加えるなら、プロマロックからエステリアに渡る話は必要だからね。でも、話の中心はエステリアで、プロマロックには2度と戻れないじゃないか（笑）。

YM　コンピューターゲームでは、プロマロックの話は無いけど、マニュアルの説明でアドルがプロマロックからエステリアに渡る話が書いてあるんだ。だから、リプレイでも始めにプロマロックからエステリアへ渡る話を入れたんだ。いきなりエステリアから初めても、なぜそこにいるのかが説明つけづらいから。プロマロックは大きな港なのでいろんな人が集ってもおかしくない。そこでエステリアの噂を聞いて旅立つというのは話の流れからしてもきれいだし、問題ない。

タスケ　オレは始めっからプロマロックにいたけどね。

YM　別に問題ないよ。いつか行ってみようと思っていたところに、エステリアに向かう人達がいたので渡りに船と思い、一緒に行動することにした、という感じなわけでしょ。

タスケ　まあね。

シルク　私は、リプレイの中でアドルがどうなっているのかが楽しみなんですが。

YM　アドルに関しては、イースRPGじゃないと出来ないな。イースの魅力のひとつだからね。

モノディ　そういえば、リプレイはアドルが存在している世界なんだよね。

YM　そう。アドルが先行してエステリアを冒険している。だから、アドルが行った所はモンスターが退治されていて雑魚しかいない。しかもアイテムはすべて持って行かれているので何もない（笑）

リラ　だからアドルが行っていない所を冒険する羽目になる。

YM　うんそうだよ。イースRPGのストーリーは大体以下の種類になるだろうね。

1. アドルが存在しない世界で、プレイヤー・キャラクター（以後PC）達がアドルと同じ道を進む。
2. アドルが存在する世界で、PC達がアドルとは別の道を進む。
3. アドルが存在しない世界で、PC達がアドルと別の道を進む。
4. アドルが存在する世界で、PC達がアドルと同じ道を進む。

YM　1のパターンで、PCがひとりが剣士ならアドルになる。もっともコンピューターゲームとまるっきり別のものにはなるけどね。それはそれでひとつの楽しいとゲーム・プレイだと思うよ。

シルク　ディオさんも髪を赤くして、アドルと名乗ればよかったじゃないですか。

YM　リプレイはアドルのいる世界だからダメだよ。

ディオ　髪を赤くして「アドルもどき」と名乗るのはどうだろうか（笑）。

タスケ　意味がなーい！

ディオ　で、あちこちで悪さをして責任をすべてアドルに取らせる！（笑）。

リラ　本物に追われるシナリオが出来そう。

シルク　2がリプレイのパターンですね。

YM　そう。イースの世界感があって、しかもオリジナルとなると、これが一番楽だから。

シルク　アドルが何処にいて何をしているか判るだけで、イースという感じは出ますね。

ごめんなさいのコーナー

Q：外伝のシナリオがふたつ載っているが、タイトルはないのか？

A：外伝1は「7つの宝珠」、外伝2は「妖樹の村」というタイトルである。

Q：67ページの地図を見ていたのだが、アルダコっていったいなんだ？

A：ごめんなさい。地図の文字にまちがいがある。「ロンデニウム」は「ロンディニウム」に、「アルダコ」は「アルタゴ」に直してほしい。

Q：ゼピック村のすぐそばを流れる川は何という名前なのか？

A：シュタール川である（69ページの地図）。

Q：港町バルバドの町長ブルドーは、賢者なのか商人なのか？

A：賢者4レベレだ。70ページ右12行の「ブルドーは商人4レベルである」は間違いで、「スラフは商人4レベルである」が正しい。

Q：ジェバばあさんが、占い師サラのお母さんというのは本当か？

A：ウソ。87ページ右20行の「占い師サラの母親」を「占い師サラの叔母」に直していただきたい。ちなみにジェバの子供は、盗賊のゴーバン。つまりサラとゴーバンはいとこ同士というわけ。

Q：89ページの13番の部屋にある階段は、どこへつながっているのだ？

A：89ページ左26行目「地下からの階段がある」を「上からの階段がある」へ直す。これは4番の部屋から降りてくる階段である。

Q：フィーナのイラストはどこにあるのだ？　90ページにないぞ！

A：泣かないで。ちゃんと1ページ（つまり目次の前の扉に）にあるから。

Q：95ページの「17：地下水脈」のところに「底は深く、金属の鎧をつけたものは、それを脱がねば浮かんでこれない」とあるが、冒険者って鎧をつけていても泳げるんじゃなかったのか？

A：そのとおり。しかし、この地下水は非常に冷たい。泳いで向こう岸に渡るには難易度3のHP判定が4回必要で、1回の判定に1分かかる。

Q：ダームの塔で、マイキャラたちが捕まってしまった。102ページ左7行目から「ドギ（戦士レベル5）の助けを待つほかはない」と書いてあるが、パーティーには〝力わざ〟技能を持った戦士がいて「オレにも壁を壊せるはずだ！」とわめいている。どうだろうか？

A：戦士が難易度5の〝力わざ〟判定に成功すれば、ドギの助けを待つまでもなく壁を壊し脱出できる。ただし、成功失敗にかかわらず、1回挑戦するごとにHPを5失う。どうしても成功しない場合は、ドギ（戦士レベル6）を登場させよう。

　もしドギを登場させずにシナリオが進んでいったら、ドギにもらうはずだった「偶像」のこともちょっと覚えておこう。5：の部屋でラーバに会ったとき（やはり102ページ）、マイキャラたちの対応によっては、偶像がなくても、ブルー・ネックレスを渡してもよいだろう。

Q：ルタ・ジェンマからブルー・アミュレットを借りたぞ（101ページ）。でも、いったいどこで使ったらいいのだ？

A：じつはラドの塔に入るとき（112ページ左）に必要なのだ。ここでエビル・リングをかざすと橋が倒れてくると書いてあるが、じつは指にはめなければならない。ところが、エビル・リングは完全に邪悪なもの以外は、これをはめると死んでしまう。そのときにブルー・アミュレットをつけていると、邪悪な力を中和してくれるというわけだ。

　本文を以下のように直していただきたい。

ページ／段／行
112／左／5行
誤　エビル・リングをかざすと
正　ブルー・アミュレットをつけてからエビル・リングを指にはめると、

174／
誤　ブルーアミュレット　この護符は魔の結界を破る効果を持っている
正　この護符には邪悪な力を中和する効果がある

Q：122ページの巻物の絵だが、宝珠は7つあるはずなのに、球体は6個しか書いてない。もうひとつはどこなのか？

A：8面体の〝中心〟にもうひとつ球を書き加えて欲しい。

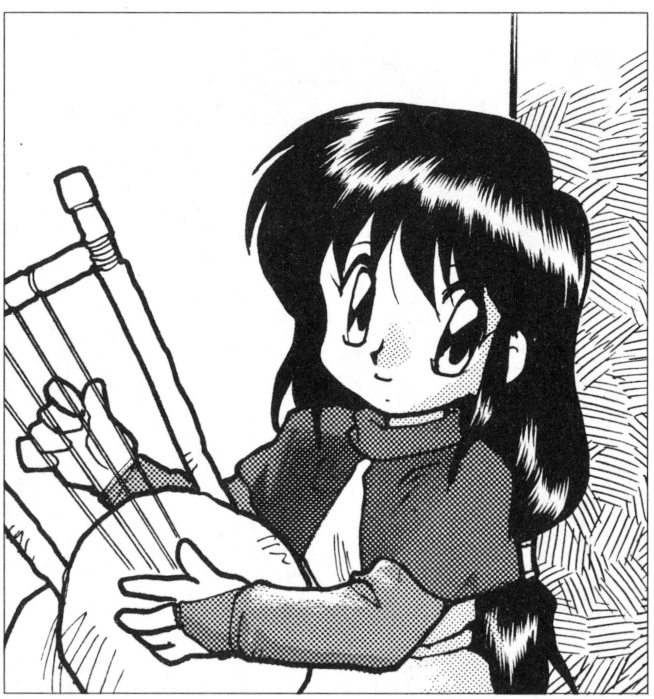
Q：外伝の地図（127ページ）だが、なんだかよくわからないぞ。アデリア村はどこにあるんだ？

A：地図中の③が「アデリア村」だ。また「②ほら穴」はラーバたちの隠れ家で、「①ほら穴」がザキュリアの洞窟である。

Q：132ページのiの部屋にいる楽士たちは、〝神の指先〟を使っているのか？

A：そうです。ごめんなさい。

Q：138ページ7行目に「ゲーム中は下のイラストのように、マスターの前に……」とあるのだが、下のイラストはアドルじゃないのか？



A：そのとおり、これはアドルだ。57、58ページのイラストを参照していただきたい。

Q：敵キャラもHPが5以下になると昏倒すると書いてあるが、リーボルやカロン、ルーターのように、最初からHPが5以下のキャラは、いきなり昏倒するのか？

A：はっはっは、そうではない。最初からHPが5以下の敵キャラは昏倒せず、死ぬまで戦うのだ。

Q：ダガーとショートソードのDATAがまったく同じなのだが……？

A：ダガーのDAMAGEは3ではなくて2である（158ページ）。

Q：ピムの取引所で毒消しを買いたいのだが、値段表示がない。いくらなのだ？

A：毒消しの売値は100、買値50

愛と欲との果てに……

である。

Q：参照先のページ数が、ところどころズレてはいまいか？

A：そのとおり。次のものがまちがっている。面目ない。

ページ／段／行

15／右／32行

誤　180ページに

正　178ページに

18／22行

誤　51〜52ページを

正　50〜52ページを

87／左／7行

誤　（98ページ）

正　（97ページ）

88／左／12行

誤　盗賊8レベル（99ページ）

正　盗賊8レベル（100ページ）

101／左／2行

誤　104ページの地図上の

正　105ページの地図上の

102／右／2行

誤　賢者8レベル（128ページ）

正　賢者8レベル（129ページ）

106／左／9行

誤　P109の地図

正　P110の地図

111／左／6行

誤　地図はP115にある。

正　地図はP116にある。

192／左／1行

誤　（追加）

正　力わざ　21

192／左／18行

誤　突撃　17、21

正　突撃　17

192／右／22行

誤　ブルー・アミュレット　100、174

正　ブルー・アミュレット　101、174

■これからの冒険は？

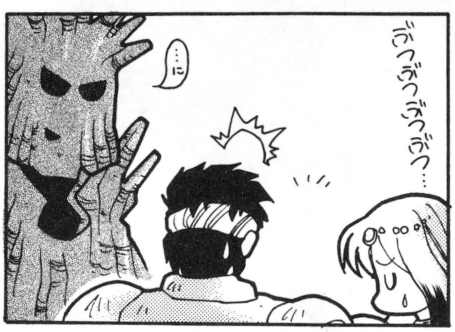
YM　リプレイではすでにイースIは終了していて、アドルは現在イースII（天空の国）にいるけどね。実はこれが伏線だったりするんだな（笑）

リラ　あんなオチとは……。

モノディ　たしかに落ちだ（笑）

YM　読者のみなさん。どういうオチかは、次号のリプレイ5回目を読んで下さい。

ディオ　しかし、プレイヤーがアドルの存在を知っていていいのだろうか？



YM　プレイヤーの前にエステリアに行った人物として、情報を知っている分には問題ないよ。名前は知らなくても、「赤毛の少年」の話はプロマロック港で働いていた人には有名だろうから。

モノディ　3の〝アドルの存在しない世界で、アドルと別の道を……〟というのはエステリアが舞台ならまだしも、別の所だとイースらしくないね。

リラ　コンピューター版のイースIIやイースIIIとか、本誌に載っているイースIVの舞台を絡ませればイースらしくなりますよ。

YM　イースIIに関しては、テーブルトークの方でもイースIIが出るから、そちらで使うことになるよ。いつ出るかはボクはまだ知らないけど（笑）。

モノディ　イースに出てきた場所や、関係人物に関わる話じゃなければ、イースでやる必要はないと思うけど。

タスケ　イースRPGと言っているから、舞台はイース関係でないとダメでしょう。

リラ　4の〝アドルのいる世界で、アドルと同じ道〟パターンなんて、なんか面白そうな感じですね。

モノディ　アドルと競争することになるよ。

タスケ　協力して進むということも考えられるが……。

YM　その場合はマスターキャラとして、剣士アドルが入ることになるね。

ディオ　それは、心強い。

リラ　ディオさんはお払い箱ですね（笑）

ディオ　その時はアドルを殺して、アドルになりすます！

タスケ　おのれは、ドッペルくんか！（笑）

リラ　読んでいる人には判らないセリフですね。「ドッペルくん」とはドッペルゲンガーのことで、他人に化けることができるモンスターのことです。

シリア　でも、相手がアドルじゃ返り討ちよ。

YM　競争したり、協力したりするだけでなく、アドルが通った道を観光しても面白いんじゃないか。安全だし。

タスケ　でも、冒険にはならない。

YM　そうでもないよ。途中でアドルがやり残したことを発見して、それをクリアする話をつけたり、アドルと会える話をつければ面白いと思うよ。たとえばダームの塔で捕まったら、アドルが一緒にいたというだけでも、プレイヤーは楽しいと思うからね。**モノディ**　プレイヤーというより、イース・ファン（特にアドルが好きな人）が喜ぶんじゃないかな。

YM　イースRPGをする人の基本はイース・ファンだから、それでいいと思うよ。

リラ　では、イースRPGで遊ぶ場合、舞台はエステリアで、アドルがいるとイース・ファンが喜ぶ話になるということですね。

YM　2か4のパターンが一番よいということですね。さて、そろそろお開きですので、それぞれイースについて一言。

ディオ　剣士が弱いぞ。

タスケ　バーサーカーはパーティーの必需品です。

シルク　ヒロインも必需品です。

リラ　キャラクターごとの見せ場を、大切にプレイしましょう。

モノディ　普通のRPG感覚でお金を出しても装備が整わないぞ。

YM　というわけでした。それでは、また！

おまけ：最後のQ&A

Q：『イースII』のテーブルトークRPGが出る？　今回の座談会のなかでYMが言っているが、それは本当か？

A：むむむ。それは……秘密である。

（編集部註：何が秘密なんだろう。イースIIは出るんだってば。単に進行が遅れているだけじゃないか！）

イース・テーブルトークRPGシナリオ

まぼろしの雪山

作　牧山昌弘　画　高橋政輝
藤浪智之

これはイースの3〜4レベルキャラ4人くらいのために書かれたシナリオです。マイキャラの中には剣士と戦士がいることを想定しています。もし、もっと人数が少なかったり、剣士か戦士どちらか片方じかいないのでしたら、登場するモンスターを減らして強さを加減してください。全体に戦闘はちょっときつめに調整してあります。舞台は近くに雪山があって寒いところならどこでも構いません。

導入

マイキャラたちは行方不明になった貴族の息子探しを頼まれます。マイキャラの中の商人や吟遊詩人など人づきあいのうまいものが頼まれたことにすると良いでしょう。

彼の名はパンドリュー、地方の貴族の跡取り息子です。

彼の父の話によると、パンドリューは1ヵ月ほど前に、幼少時代を過ごしたアルフォンヒル村に「幼なじみに会いに行く」といって出かけたきり、戻ってこないのだそうです。「アルフォンヒル村までは片道5日ほどの距離なので、いくら何でも帰りが遅すぎる。なにかあったのか確かめに行って欲しいのだ」

そう言って貴族はマイキャラたちに支度金5000ゴールド（もしくはそれと同じくらいの金額の装備）をくれます。また、先祖伝来の秘宝だと言って、『心見の鏡』を貸してくれます（アイテムの項参照）。

装備を購入したら、マイキャラたちがアルフォンヒル村にたどり着いたところから始めてください。もちろん、アルフォンヒル村まで

まぼろしの雪山

の5日の旅をプレイしても構いません。

パート1　アルフォンヒル村

アルフォンヒル村はジブロック山脈のふもとにある村です。この地方の気候は冷涼で、雪が多く、秋から冬にかけては地元の者も山には入ろうとしません。

◇宿屋〝はらぺこ熊の子〟亭

1階は酒場を兼ねています。宿屋も酒場も村にはこの一軒しかありません。

宿屋の親父は気さくで世話好きな人です。マイキャラたちがこの宿に泊まることにすれば、外の話を聞きたくていろいろと話しかけてきます。

マイキャラたちがパンドリューの風体を説明すれば、次のような話をしてくれます。

「ああ、その人なら確かにひと月ほど前に、ここに泊まっていたよ」

「何か人を探している風だったが」

「しきりに山のことを聞いていたな」

また、マイキャラたちが他の村人から得るべき情報を得られなかった場合、このお節介な宿屋の親父が教えてくれることにしても構いません。

◇村人の噂

以下に挙げる噂のうち、いくつかの内容は、別の噂の内容をさらに詳しく説明したものです。これらは当然のことながら、前提になる噂が出てこないうちには、マイキャラたちは聞くことは出来ません。例えば『山について』の項の「山に怪物がいる」という噂を聞くまでは、『山にいる怪物について』の情報を聞くことは出来ないのです。

※山について

「今の時期、山は雪が積もっている。充分な装備無しでは死にに行くようなものだ」

「山には怪物が棲んでいる。とてつもなく恐ろしくて強い化け物だそうだ（⬇「怪物の噂について」）

「山には洞窟がいっぱいある。中に入って雨や寒さをしのぐこともできるが中には怪物が棲みついているものもあるので注意が必要だ」

「山の地形は複雑で、案内人なしでは道に迷ってしまうだろう。まして冬では、積もった雪で地形が分からなくなるから、地元の案内人でさえ山に入らないようにしているんだ」

※山にいる怪物について

「とてつもなく大きくて、大きなコウモリのような羽を持っていた」

「大きな牙と6本の腕を持って、赤い目が爛々と輝いていた。羽？　なかったような気がするな」

「形や大きさは狼みたいで、眼がカエルのように飛び出ていて、背中や腹からたくさんの触手が出ていた」

「小山のような図体をして、首が3つあり、腐ったような息を吹きかけてきた」

「いや、大きさや形は人間くらいだが、眼が3つあって口が縦に裂けている」

「いや……（小声で）うちのかあちゃんにそっくりだった」

※パンドリューについて

「そういう人相のよそ者？　うーん、覚えてないな」

「1ヵ月前くらいに確かに見かけたよ。しきりに山のことを聞いていたな」

「え？　その男は誰かを探しているということは聞いてない。ただ山のことを聞かれただけさ。山に誰か住んでいるか、どこに何があるか」

「もうすぐ山に雪が降り始めるから、山へいくなら今のうちだ、といってた覚えがあるよ」

「（パンドリューが）幼なじみを探していたって？　ふーん。でもおいらはそんなこと聞かれなかったな。山への行き方、山の怪物についてだね。そういえば、滝のある位置も聞かれたよ（⬇滝の項へ）」

「パンドリュー？　どこかで聞いたな。そうか、昔子供の頃、病気の静養のためにこの村に半年ほどいたっけ。そのとき仲の良かった奴？　……ボルカスかなあ。ほら、今あそこの畑で働いている男だよ（⬇ボルカスの項へ）」

「そういう風体の男なら、確かに1ヵ月ほど前に山の方にいくのを見た」

※滝について

「滝はあの山の尾根をまわったあたりにある」

「怪物が出るって？　初耳だな、それは。別に滝のところでなくても出るんじゃないの？」

「山の中に大きな滝があって、その裏側に洞窟があるという話だ」

「裏側の洞窟？　知らないなあ」

※ボルカスの話

「俺がボルカスだ。パンドリュー？　そうか、来てたのか。いや、おれは用事で近くの町まで出て行っていたから、会ってないんだ。あのとき仲が良かった子供？　うーん、そういや、この村の子供じゃない女の子がいたっけなあ。どこに住んでたかは知らない。どこか繊細な感じで、俺たちはパンドリューと同じ、都会出身なんじゃないかって噂してたんだ。名前は……モルダウ、とか言ったかな」

◇雑貨屋

ロープや火打ち石、防寒用の毛皮のコートなどがここで購入できます。地元の狩人が使うため、弓や矢やダガーも販売しています。しかし、武器屋ではないので、それ以外の通常の武器は売っていません。ちなみにこの村には武器屋はありません。武器は行商人が売りに来るだけです。

◇武器行商人ハインツ

ハインツは武器と防具の行商人です（商人7レベル）。大都市から大都市への移動の際に、宿泊のためにこの村に立ち寄るだけです。武器を使う人が少ないので商売にならないからです。ですが、もちろん、お金を払えば誰にでも武器や防具を売ります。

マイキャラたちが武器や防具をどうしても購入したいのであれば、マスターは彼を出して必要なものを買い揃えさせてください。

彼は商品であるたくさんの武器や防具の他、それを運ぶための馬と馬車、それに護衛の戦士（レベル3）ふたりを連れています。

◇占い師

村には占い師のおばあさんがひとりいます。

「見える……、見えるぞ……。そのおなごは鏡じゃ。お主の心を映す鏡じゃ」

長老は賢者（レベル7）ですが、なにぶんにも年なので、マイキャラたちの冒険については行きません。ですが、冬山の恐ろしさとその対策については貴重な忠告をもらえるかも知れません。

パート2　冬山の行軍

山の探索行は滝を目指すことになります。装備をきちんと整えなかったり滝に向かうことがハッキリしないうちは、マスターはマイキャラたちを冬山に入れるべきではありません。宿屋の親父や長老を使って思いとどまらせてください。

「冬山は君たちが思っているほど甘いところじゃないんだ」

山では1時間ごとにサイコロを1個振り、1以下が出ればランダム遭遇が発生します。ルールブックのランダム遭遇表を使用して、危険度をサイコロで決めてください。ただし「安全」の欄は使いません。「安全」の欄が出た場合、そもそもランダム遭遇が起きなかったものとしてあつかいます。

◇行進

行軍の状況	移動時速
通常	2ヘクス
洞窟を探しながら	1ヘクス

ヘクスとは、マップ上にある6角形のマス目のことです。

洞窟を探しながらの行軍はスピードは落ちます（通常の半分）が、吹雪などで避難しなくてはならなくなったとき、5以下で洞窟を発見することができます（通常は2以下……洞窟の発見の項参照）。

◇道に迷う

山道では常に道に迷う確率があります。このことはマイキャラたちが山に入る前に言っておいた方がよいでしょう。

※山について

山では、1時間移動するごとに1回（キャンプ中や洞窟内に入っている場合は含みません）、サイコロを振ってください。1の目がでたらマイキャラたちは道に迷って、自分がいるはずと思っている位置とかけ離れた位置にいることになります。そうなったらマスターはもう1度こっそりとサイコロを振り、もとのヘクスからどの方向にずれていたかを決めます。

マイキャラたちの中に賢者がいれば、それぞれのサイコロを振り直し、有利な方を選ぶことが出来ます。つまり賢者はすぐに道に迷っていることに気がつくのです。

◇天候の急変

冬山では天候が突然変わります。

マスターはマイキャラたちが山で1時間すごすごとにサイコロを1個振って記録してください。サイコロの目が、前の時間の天候変化サイコロの目以上だったなら、天気は晴れです。しかし小さな目が出たら、雲行きが怪しくなり、寒くなってきます。

もし、すでに前の時間に天候が崩れだしていたなら、必ず吹雪になります。また、前の時間に天候が崩れていなくても、出た目が1であったり、前のサイコロの目との差が3以上あったのなら、すぐに吹雪になってしまいます。前の時間に天候が崩れていず、かつ差が2以下の場合、すぐには吹雪になりません。天候が崩れかけるだけです。

吹雪の強さはその時間のために振って出したサイコロの目に等しい強さです。

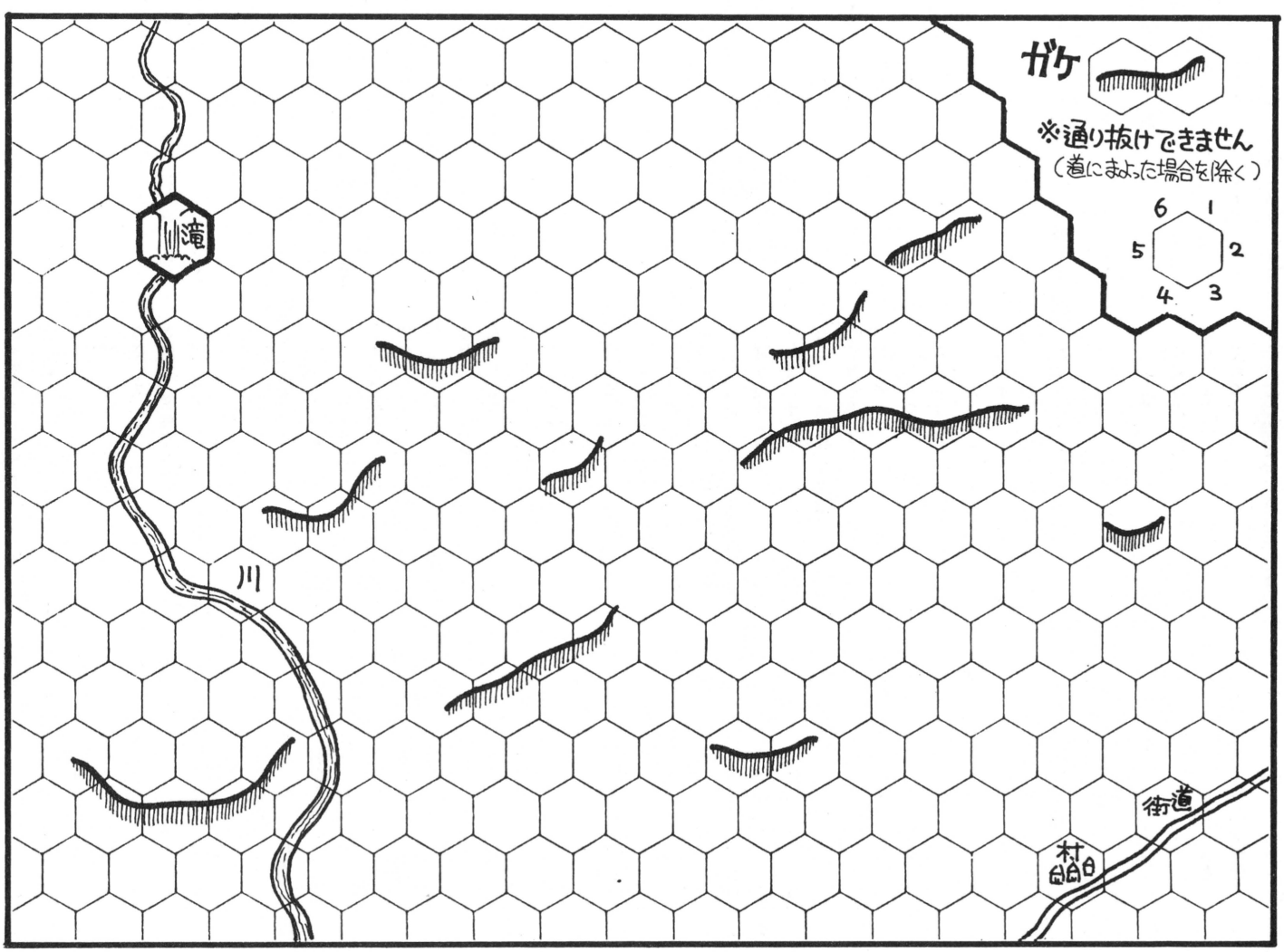
吹雪の状態でも、天候変化のサイコロは1時間ごとに振ってください。前の時間の天候変化サイコロの目以上の目が出たら、天気は回復します。天気が回復したら、次の1時間はサイコロを実際には振らずに、「2」の目が出たものとしてあつかいます（このとき、前の時間のサイコロの目より低くなるかもしれませんが、もちろん天候は崩れません。念のため）。

マイキャラたちの中に占い師のキャラがいれば、彼（彼女）にだけ、そっとこの時間の天候変化サイコロの目を教えてあげてください。その数字によってマイキャラたちに今後の行進予定を決めさせるのです。

◇吹雪

吹雪になってしまったら、マイキャラたちはその吹雪に体力を奪われないようにHPで抵抗しなければなりません。その吹雪の強さを難易度としてください。抵抗に失敗するとHPが5下がります。HPが5になれば昏倒してしまいます。そのまま雪の中に昏倒していれば、1時間に1ポイントずつHPが減っていき、5時間後には死んでしまうことになるでしょう。

防寒装備をしているキャラはサイコロが1個余分にふれます。薄着のキャラや、重い荷物（マスターの判断による）を背負っているキャラは、体力の消耗が激しいので、ふれるサイコロの数が1減ります。薄



まぼろしの雪山

着で重装備なら2減ります。防寒装備をしていて重装備なら、変化しません。

◇洞窟の発見

洞窟を探すには1時間かかります。サイコロを振り、2以下がでればキャンプに適した雪の吹き込まない洞窟を見つけることが出来ます。前の時間から探しているのであれば、5以下で発見することが出来ます。

◇洞窟

この山の斜面には浅い洞窟が無数にあります。これらは吹雪を避けたり、野営をするにはもってこいなのですが、まれに中にモンスターがいることがあります。マイキャラたちが洞窟の中を調べることにしたら、サイコロを1個振ってください。2以下が出たなら、その洞窟には先客がいました。ルールブックのランダム遭遇表の洞窟の欄を使って、どんなモンスターに遭遇したかを決定してください（危険度もサイコロでランダムに決めてください）。

なお、この冬山にはマイキャラ以外の人間はいません。ですから「安全」の項の1〜4の結果が出た場合には、その洞窟には何もいなかったことにしてください。

「危険」な洞窟は浅いので、1度調べてしまえば、それ以上ランダム遭遇する可能性はありません。「とても危険」な洞窟の場合、かなり深いところまで続いており、長居をすれば何度でもランダム遭遇が起きる可能性があります。2時間ごとにサイコロを振り、2以下が出たら遭遇です。ランダム遭遇表を使って、どんなモンスターがやってきたのかを決定してください。この場合も、人間との遭遇はありません。

パート3　洞窟の怪物

滝の裏側に洞窟の入り口があります。基本的にはこの洞窟ではランダム遭遇は起こりませんが、奥にパンドリューがいることが想像されるのに必要以上にもたもたしていた場合、1時間ごとにランダム遭遇を行っても構いません。

1：入り口

入り口には立派な飾りのついたダガーがひとつ落ちています。調べてみればパンドリューの紋章がついていることが分かります。

2：飢えたリーボル

リーボルが2匹入り込んでいます。マイキャラたちを見つけると襲いかかってきます。

3：ブルナーの巣

一見何もなさそうな部屋に見えます。しかし実は、この部屋の地面（に見えるもの）は弾性のある木の枝の上に石や土がブルナーの糸で張りついて出来ているものなのです。哀れな犠牲者がこの部屋の中に足を踏み入れると、枝がたわみ、床がパッカリとふたつに割れ、下のブルナーの巣に落ちてしまいます。

巣にはブルナーが2匹います。ブルナーを倒したあと、巣を調べると、いろいろな動物や人間の骨に混じって剣や金属性の防具、装飾品や金貨も落ちています。金貨類をかき集めると1000ゴールドくらいになります。装飾品の中にはパンドリューのものはありません。そのほか、マイキャラたちの中にヒロインがいない場合、毒消しの薬が5本見つかります。

4：雪解けの清水

地面の中は意外に暖かいものです。雪が溶けてできた清水がわずかながらに流れているのです。

5：ツララの天井

ツララが何本も天井からぶら下がっています。普通に通過するだけなら何の危険もありませんが、激しい戦闘が起きたりするとツララが折れて落ちてくることがあります。ツララの下で戦闘が起きたら、毎ラウンド頭に1個サイコロを振ってください。

でた目から3を引いた数の分だけ、天井からツララが落ちてきます（0以下になったときには落ちてきません）。誰に当たるかはランダムに決めてください。通常の攻撃と同じく攻撃や防御のサイコロで防ぐことが出来ます。ダメージは3です。

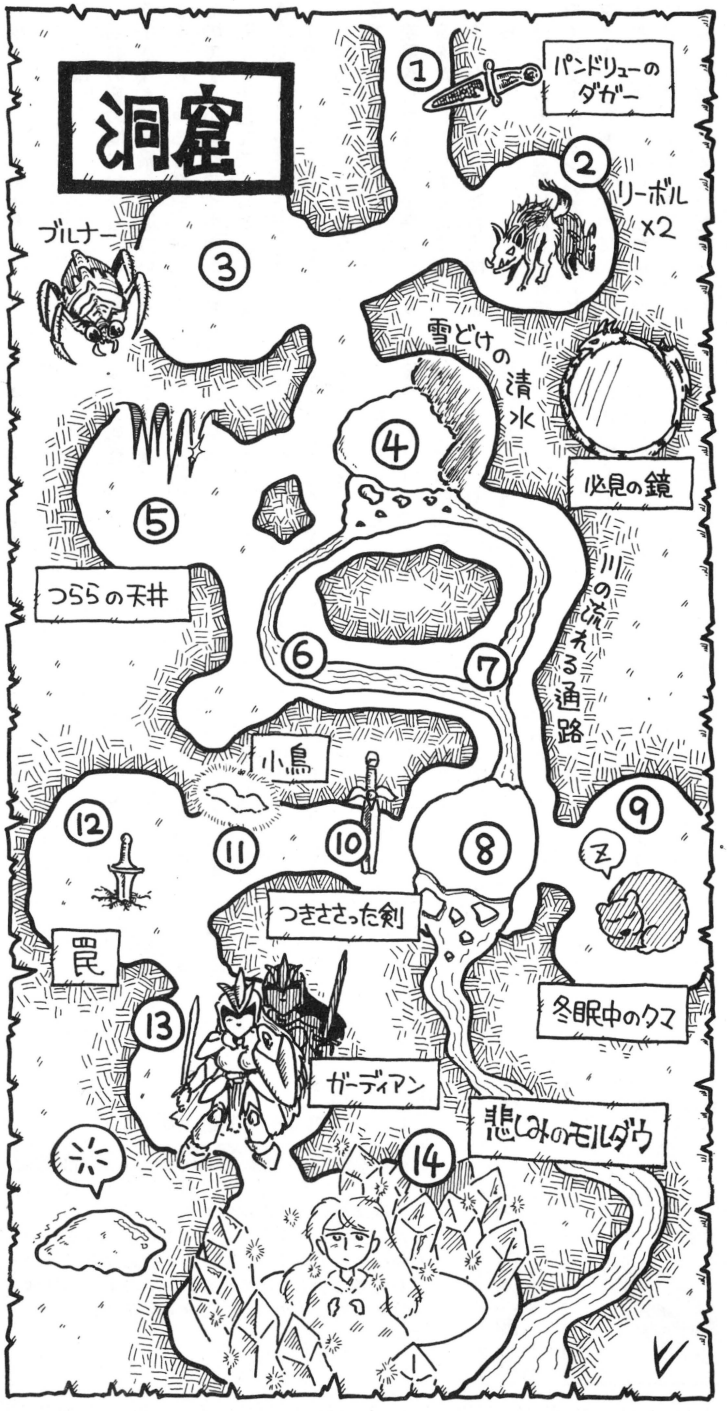
6：小川の流れる通路

地面を少し水が流れています。深さはくるぶしくらいまでです。

「足を踏みいれるとびっくりするほどの水音が洞窟中に響き渡った」

もちろん、音がたったからといって特別なにも起こりませんが、マイキャラたちはそんなことは分かりませんから、たっぷり脅かしてあげてください。

水の中に、パンドリューのものと思われるペンダントが落ちています。



7：通路

このエリアにも小さな川が流れています。

マイキャラたちこのエリアに入ると同時にオスクロス2匹が岩の壁を突き破って飛び出してきます。

8：凍った小川

ここの地面は氷が張ってます。もとは他のエリアと同じように水が流れていたのでしょうが、現在は凍りついています。しかし実は一部分薄くなっており、そこに人間が乗ると割れてしまいます。この上を歩いたキャラは通った順にサイコロを1個振ってください。最初に1を出したキャラが薄い部分を踏み割って落ちてしまいます。

氷の下には水量が少なくなった川と、むき出しの岩があります。落ちたキャラはDEFで難易度3の行為判定に成功しないと、サイコロ2個分のダメージを受けます。

9：不機嫌な冬眠熊

この空洞には洞窟熊が寝ています。眠りを邪魔されない限り、熊は侵入者を無視します。もし戦闘になったのなら（姿はまったく違いますが）、ブレイザルのデータを流用してください。もちろん、武器や鎧は持っていませんが、厚い毛皮と脂肪のためAPは4あります。

10：通路

ロングソードが地面に突き刺してあります。また、その少し先にはバッグが落ちています。調べてみると、どちらもパンドリューのものだということが分かります。調べたのが武器の修理の特技を持ったキャラなら、その剣が戦闘に使った痕がないことも分かります。

11：通路

洞窟の奥の闇の中から、白く光る小さなものが飛んで近づいてきます。良く見ると青白く輝く小鳥なのです。小鳥はマイキャラたちの近くまで飛んでくると人間の言葉で次のような警告をしてきます。

「すぐここから立ち去りなさい。ここはあなた方がくるようなところではありません」

攻撃をした場合、小鳥はヒラリと身をかわしてしまします。

「まったく、あなたたち人間ときたら……！」

そしてみるみる間に洞窟一杯の白く光るドラゴンの姿に変身し、マイキャラたちに向かって火を吹きかけます。しかし、これは実は幻影です。マイキャラたちが火に対する防御行動をとった隙に小鳥はもとの姿に戻って逃げてしまいます。

もし、話しかけた場合は、きちんと相手してくれます。基本的にはモルダウ（パート4参照）と同じことを答えるでしょう。

「パンドリューという人を知らないか？（いないか？）」

といった質問が出れば、

「パンドリューはもう帰りたくないと言っているわ。彼のことは忘れて、早くここから帰りなさい」

という答が返ってきます。

12：小さな空洞

部屋の真ん中にショートソードが突き刺してあります。実はこれは罠です。剣を引き抜くと洞窟の地面にひびが入り、このエリアにいた全員が下の階層に落ちてしまいます。同時に天井からツララが3本ほど落ちてきます。当たる人間はランダムに決定してください。4のツララと同じようにダメージなどの処理をします。

下の階層にはメノンが2匹います。大した敵ではありませんが、天井からのツララがマイキャラたちを悩ませることでしょう。

上からロープを投げてくれるなどの補助がなかった場合、モンスターを倒さないうちははい上がることは出来ません。補助があった場合でも、ロープを登っている間はほとんど無防備で攻撃を受けてしまうので、敵をやっつけてから脱出した方が良いでしょう。

13：ガーディアン

白銀に輝く鎧をつけたジェストーナ2体が闇の中から現れます。ジェストーナはルールブックに載っているものと同じ能力を持っていますが、つけている鎧はレザーアーマー（AP＝2）ではなくプレートメイル（AP＝4）です（合計AP5）。このプレートアーマーはモルダウの魔力で作られているので、ジェストーナが死ぬと消えてしまします。

マイキャラたちが戦っている最中、足元の水にまぎれて（マイキャラたちの人数マイナス2）体のグリエルが襲いかかってきます。このラウンドに戦闘行動（吟遊詩人の歌も含みます）をとっていなかったキャラはグリエルの攻撃に反撃することが出来ます。

ここでの戦いは事実上のクライマックスの戦いになります。

14：モルダウの住処

中のようすや起きることなどはパート4に書いてあります。

パート4　悲しみのモルダウ

洞窟はふくらみ、大きな部屋のような空間になっています。部屋のあちこちには水晶のような6角柱の透明の結晶体がたって、冷たい光を反射しています。気温は低く、吐く息が白く見えるほどです。部屋の中央は大きな泉があり、水面は波ひとつなく静かです。そして、その向こうにひとりの美しい女性が立っています。この女性がモルダウです（モルダウの項参照）。その脇の結晶体の中にはパンドリューがまるで氷づけにされたように入っています。

「あなた方は警告を無視してここに来てしまったのですね」

悲しげな声で女性はマイキャラたちに話しかけてきます。

「どうして、あなたたち人間はそうなの？　私たちはただ静かにふたりきりでいたいだけなのに……」

マイキャラたちが話しかければ、きちんと相手をします。しかし、攻撃的なそぶりをするとおなじく攻撃的な態度を出します。これは、モルダウがマイキャラたちの心を読み、それを写しているからです。ですから、モルダウに対しては不意うちやひっかけは絶対に効きません。

「あなた方が考えていることなどみんなわかるわ。○○○しようとしているでしょう？」「なんて愚かなの、あなたたちは？　何でも力で解決しようとするのね!!」

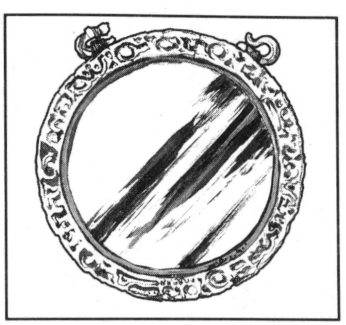
「だまされないわよ。あなた方の考えはみんな筒抜けなんだから」

◇雪のモルダウ

本当の姿は、透明な不定形の生物です。ちょうど、透明な水飴を想像してもらえば分かりやすいでしょう。しかしモルダウは人間のような知性と感情を持っています。

彼らは人間の感情を読みとり、そのエネルギーを糧にして生きています。別に感情を読みとられ、食べられてもその人間には何の悪影響ももたらしません（その人間が無感情になるとかいうことは起こりません）。ですから、本来はモルダウは無害な生き物なのです。

しかしモルダウは人の心を読みとるとき、そこに現れた感情に反応して自らの姿を変身させてしまいます。村人の多くが、モルダウを



剣 ヒ 戦 盗 占 吟 商 賢

心見の鏡
［MIRROR OF THE MIND］

飾りのついた直径40cmほどの鏡です。しかし、この鏡はそのままの映像を映すわけではありません。正面から覗きこんだ人間の、感情や思考を映像として映すのです。この鏡によって人の心を知ることもできますが、本人にもその映像が見えてしまうので、こっそりと使うことは出来ません。

悪魔のような怪物だと思っているのも、彼らのおびえを反映した姿に変身してしまったからです。彼らがいちばん恐いと思っている姿になり、彼らが（その怪物に対して）考えたこと、しようとしたこと、を逆に行っているのに過ぎないのです。怪物に遭った人に戦士系の人々が多いのは、彼らの攻撃的な感情に反応した結果です。生きて村に帰れた人々のほとんどは、戦闘を挑まず、逃げだそうとした人々です。これらはモルダウが、彼らより先に、彼らがしようとしていたことをした……すなわち逃げ出してしまったのです。愚かにもモルダウに戦いを挑んだ人々はほとんど生きて帰れませんでした。

モルダウは町や村のように人の多いところに住むことは出来ません。なぜなら、そこに住む多くの人々の感情を無防備にすべて受けてしまい、お互いに矛盾する感情の中で自らの姿を制御できなくなってしまうからです。もし、無理に連れていけば、気が狂ってしまい身体が崩壊してしまうでしょう。

ジェストーナのような魔戦士を呼び出す禁忌の暗黒魔術も知っているようです。

動物の感情でもエネルギーを得ることは出来ますが、この場合、知性も動物並になってしまいます。

モルダウに関しての知識

△怪物の知識▽という特技を持っている賢者や△伝承知識▽の特技を持っている吟遊詩人はこのモルダウについて知識があるかもしれません。ＳＫＩＬＬを使って行為判定をしてください。モルダウの知識は難易度にして5です。しかも、そのすべての性質を知っているためには、サイコロ2個以上の成功でなくてはなりません。ひとつしか成功しなかったときには、「人の思考を読み、それによって反応する魔物がいる」ぐらいのことしか分かりません。

解決方法

パンドリューを取り戻すのには3つの方法があります。

ひとつはモルダウを力押しで倒すことです。ですがこれは大変危険で、かなりの苦戦をしいられることでしょう。

もうひとつはモルダウを説得することです。吟遊詩人や商人の△口車▽の特技は使えません。心を読まれてしまうのでごまかすことが出来ないのです。本当にモルダウ自身のためになると思われる提案だったときだけ、賢者の△威厳▽の特技のように使うことが出来ます。もちろん、どの特技を使うにしろ、何らかの提案をするキャラをプレイヤー自身が演じなければなりません。

最後に『心見の鏡』を使うという方法があります。

心見の鏡を使うには相手を真正面に捕らえる必要がありますが、モルダウは心を読めるので、そのままで覗き込ませるのは不可能です。戦闘の最中に彼女の姿を映るようにするのがもっとも簡単な方法でしょう。戦闘の最中ならば、例え鏡を持つものが敵意を抱いていても、モルダウは余り気にしないでしょうから。

モルダウに心見の鏡の映像を見せるにはＳＫＩＬＬの値によって攻撃をしてください。通常攻撃と同じように扱いますが、反撃を受けることはありません。

心見の鏡にモルダウを映すと、モルダウの感情（戦闘の最中ですから敵意でしょう）を映した映像が映ります。そして、その像を見たモルダウは映像の敵意を映してさらに攻撃的な姿に変わり……、と無限ループに陥ります。ちょうどマイクとスピーカーを近づけると金属的な高音の大音響が起きる〝ハウリング現象〟のようなものです。

ルール的に言えば、この心見の鏡の映像を見せることによって、モルダウのＨＰは10ずつ減っていきます。ＨＰがなくなると、次々と増幅された感情を支えきれなくなり、モルダウは崩れ落ちます。

◇モルダウが倒れたら

以下は連続して起きる出来事です。

モルダウが倒れると同時にパンドリューの入った水晶が砕け散り、パンドリューは意識を取り戻します。そして、倒れたモルダウの側に駆け寄り、助け起こします。「モルダウ！」

モルダウは苦しい息の下からパンドリューに言います。

「あなた……に……、会えて良かった……、あなたは……私のも……の……」

そしてパンドリューの首に腕をまわします。

パンドリューの腕の中でみるみる間にモルダウは輝く氷の粒になり、音もなく砕けます。破片は空中で白く細かな花びらになって、静かにあたりに舞い散ります。

このシーンにはマイキャラたちが関与できることは少ないので、マスターは不自然なく、しかし素早く展開させる必要があるでしょう。

エピローグ

マイキャラたちはパンドリューを助け出すことが出来たでしょうか？

モルダウを倒すにしろ平和的な解決法を見つけだすことが出来たにしろ、パンドリューを最初の依頼どおり父親のところへ連れ戻すことが出来たなら、経験値を１００点あげてください。

平和的解決法を考えついたキャラにはさらに10点の経験値をあげてください。

なお、今回のシナリオの冒頭でマイキャラたちに『心見の鏡』を貸し与えていますが、キャンペーンに組み込むのならばこの話の１～2回前くらいに登場させておいた方が自然な展開になるでしょう。

このアイテムは非常に強力なので、マスターはこのシナリオが終わったらマイキャラたちから取り上げておいた方が良いかもしれません。もともと貴族から借りたものなので、彼に返すのが一番でしょう。

【モルダウ MOLDAU】

STR＝？？？　DEF＝？？？　HP＝60
GOLD＝100　EXP＝40
PLACE＝神殿　DAMAGE＝？？？

モルダウの攻撃は常に相手と同じ力（武器補正とも含めて）で行われます。STR3、DEF2のキャラに対してはSTR3、DEF2で戦うのです。これは2ゾロ以上の場合も同じです。しかも全員の攻撃、あるいは防御サイコロを出し終えたあと、その数を見ながら自分のサイコロを出すことが出来るのです。通常のモンスターのように乱数表を使うわけではないので、古い部がバランスを読むことはほぼ不可能です。モルダウの攻撃は直接攻撃をしてきた相手にだけ向かいます。吟遊詩人の特技〈神の指先〉に対してはまったく普通のモンスターと同じです。攻撃をしなければ（攻撃の意志を持たなければ）モルダウは反撃しないのです。

1	4	
2	5	
3	6	

■イースIIに関するお願い

鈴吹　『イースII』の件なんですけど、製作の主幹になってもらえませんか?

明智　ちょ、ちょっと。ボクはそんな重要な仕事できませんよ

鈴吹　『お願い』しますよ

明智　どうしようかな

鈴吹　じゃ決まりですね。ありがとうございました

明智は後で思いだした。鈴吹というのは、ヒロイン(＊1)でもないくせに、『お願い』(＊2)のクラス特技(＊3)を持っていることを……。

話はすこしさかのぼるが、某事務所に向かうひとりの男の姿がある。彼の頭の中をのぞいてみよう。

へっへっへ、このシステムは悪くないぞ。これの売り込みに成功すれば、オレも一躍システム・デザイナーの仲間いりだ。うまくいったらみんなに自慢してやろう。システムのアイディアだけ売れば、自分は仕事をしないですむに違いない。こんな楽な仕事はねえぜ

はっきりいって煩悩のかたまりである。しかしものごとはこんなにうまく運ぶわけはない。このあと事務所の中で、冒頭の会話がかわされることになるのである。

註1　ヒロインとは『イース』に出てくるクラス、ようするに職業のようなものである。おかしな特技をいっぱい持っているので有名。

註2　『お願い』とは、ヒロインがとれる特技のひとつである。判定に成功すれば、大概の頼みはきいてもらえる。いかに極道な特技かは、この記事を読めばわかってもらえるだろう。

註3　クラス特技とは『イース』の冒険者が使える特技。ちっとも説明になってないか。ようするに、レベルが上がるにつれて、いろいろな芸ができるようになるわけだ。

■イースIIとは

テーブルトークRPG『イース』シリーズの第2弾、それが『イースII』である。高レベルの冒険者に対応するシステムで、新たに魔法のルールも加わっている。ここではそれを簡単に紹介しよう。ただし、製作の途中ということもあり、内容の一部が変更される可能性もある。あらかじめ御了承いただきたい。

『イースII』のシステムは基本的に『イース』の延長線上にある。戦闘や判定のルールに関しては、同じものが使えるようになっている。もちろん『イース』で成長させたキャラがそのまま使えるぞ。主な内容は次の4つだ。

①魔法ルール
②高レベル・キャラ対応ルール
③新たなアイテムと敵キャラ
④天空の国が舞台のシナリオ

『イースII』には『イース』のシステムの簡単な説明も載っている。無論『イース』といっしょに使った方がいいに決まっているが、これで一冊でもなんとかなるというわけだ。

■魔法に関するお願い

鈴吹　神官が魔法を使えるのはわかりましたが、剣士は使えないのですか?

明智　(ぎくっ)ひょっとして、使えるとしたら全部でしょ

鈴吹　イースなんだから、あたりまえでしょ

明智　神官は、ひとつしか使えない方が感じがでるよね

鈴吹　『お願い』しますよ

レベルが低いのは、悲しいものがある(＊4)。

かくして剣士は、戦士(＊5)と同レベルの戦闘力を持ちながら、すべての魔法が覚えられるようになった。同時に、ヒロインや賢者(＊6)と同レベルの戦闘力を持ち、魔法が一種類しか覚えられない神官というクラスが誕生した。ここまでくれば何も怖くない。冒険者なら誰でも、魔法が使えるようになった。戦士の諸君、きみらでも使えるぞ!

註4　『イース』では、『お願い』に対抗するためには自分のレベルを使う。レベルが高ければ拒否できるが、低いと明智のようになる。

註5　戦士の戦闘力は、名前から連想されるとうりである。意表をついて弱いわけではない。

註6　やはり、名前通りの戦闘力を持つ。赤ん坊が相手なら必ず勝つが、相手が子供だと負ける可能性もある。

■魔法ルール

『イースII』では魔法が導入される。ルールを少し紹介しよう。

①魔法の系列

『イースII』の魔法には、

大地
力
光
時
知恵
心

の六系列がある。各系列には、その名に関連した呪文が用意されている。基本的なルールはすべて共

通だ。魔法はクラス特技として覚える。使える系列はクラスによって決っているが、誰でも最低ひとつの系列は使えるようになっている。クラスによる制約が許せば、ひとりで複数の系列の魔法を覚えることもできる。

②魔法のかけ方

魔法をかける際には、MP（マジック・ポイント）を消費する。使うMPは呪文毎に決められているが、MPをたくさん使って魔法を強力なものにすることもできる。それぞれのキャラの持つMPは、クラス毎に決められており、レベルが上がると増える。魔法が使えないキャラでも、MPだけは持っている。

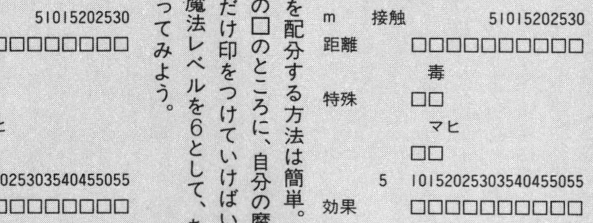
③魔法のレベル

魔法を覚えても、最初からうまく使えるわけではない。呪文を効果的に使うには、その系列の魔法に習熟しなければならない。この習熟の度合を魔法レベルという。魔法のクラス特技に限って、同じものを何度でも取ることができる。取った回数が魔法のレベルとなるわけだ。

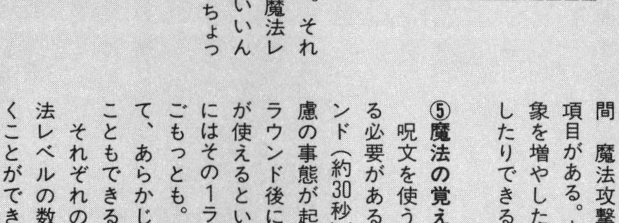
④魔法の使い方

『イースII』の魔法は同じ呪文でも、キャラ（プレイヤー）によってさまざまな使い方ができる。それぞれの呪文が応用がきくように作られているのだ。呪文をかける際には、力を配分して用途に併せた使い方ができる。

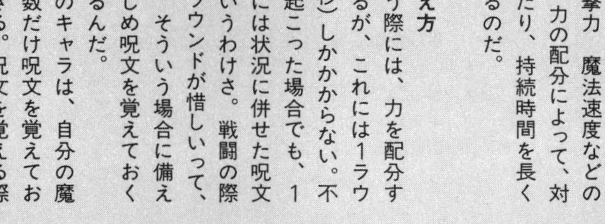
例として大地の系列のヒーリングの呪文を見てみよう。この呪文はケガを直すもので、以下のようなデータを持っている。



力を配分する方法は簡単。それぞれの□のところに、自分の魔法レベルだけ印をつけていけばいいんだ。魔法レベルを6として、ちょっと作ってみよう。



この魔法をかければ、傷だけでなく毒やマヒも直せるぞ。ただし呪文をかけるためには、相手の身体に接触する必要があるし、傷も15ポイントしか直らないんだ。



これを使えば、遠くにいる仲間の傷が直せる。10メートル以内の仲間につかえるが、傷は5ポイントしか直らない。

ヒーリングの例にはなかったが、呪文によっては　対象数　持続時間　魔法攻撃力　魔法速度などの項目がある。力の配分によって、対象を増やしたり、持続時間を長くしたりできるのだ。

⑤魔法の覚え方

呪文を使う際には、力を配分する必要があるが、これには1ラウンド（約30秒）しかかからない。不慮の事態が起こった場合でも、1ラウンド後には状況に併せた呪文が使えるというわけさ。戦闘の際にはその1ラウンドが惜しいって、ごもっとも。そういう場合に備えて、あらかじめ呪文を覚えておくこともできるんだ。

それぞれのキャラは、自分の魔法レベルの数だけ呪文を覚えておくことができる。呪文を覚える際には、あらかじめ力の配分を行っておく必要があるが、覚えた呪文は使いたいときにはいつでも使えるようになる。事態を予測すれば、より効果的に呪文が使えるわけだ。

⑥魔法に関する判定

通常の場合には、呪文をかければあらかじめ設定した効果が現れ、判定の必要はない。例外は敵に攻撃を仕かけるタイプの呪文である。相手は避けようとするから、効果があったかどうか判定が必要になる。攻撃的な呪文は2種類に分けられ、判定の方法も異なる。

炎の玉などを相手にぶつける呪文がある。この種の呪文は、戦闘の判定の際に防御サイコロを出すことによって防げる。防御に気を使えば、十分に避けられる速さなのだ。かける方も避ける方も、タイミングが重要になるわけだ。避けやすさを決める数値として　魔法速度というものがあり、呪文をかける側が設定できる。

相手の精神に直接働きかけ、敵を弱体化する呪文もある。こうした呪文の成否は、通常と同様の対抗判定を使って決める。判定の際には、かけられた方は自分のレベルを用いるが、かけた方は呪文の　魔法攻撃力を用いる。　魔法攻撃力は術者の側で設定できるので、相手に併せて魔法を作るような戦法もとれる。

■魔法の使用例

難しい話ばかりしてもしょうがないので、魔法を使った戦闘の例を紹介しよう。ちょっと変わった戦闘だが　感じをつかんでもらえればよい。

登場人物：ゲロイラー　15レベルの盗賊

立派な敵キャラになるため、日夜精進している人物。

ミリアム　12レベルの心の神官女性の神官。言うまでもなく、美人である。魔法レベルは9。

状況：

時刻は夜中の2時頃。ミリアムの家にゲロイラーが忍び込み、金目の物を物色している。ミリアムはそれに気がつき、様子を見に行ったところ。

ミリアムは賊を発見したが、幸い相手には気づかれずにすんだ。十分な時間があると考え、必要と思われる呪文をあらかじめ作っておくことにした。魔法レベルが9なので、9個の呪文が覚えれる。全部覚えるのに、5分（10ラウンド）かからないだろう。状況もはっきりしているので、力の配分も効果的にできる。

ミリアムが最初に考えたのは、救援を求めることである。彼女はマインド・トーク（＊7）を使って、アドル・クリスティン（＊8）と話をしようとした。

マインド・トーク

km	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
距離	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

ラウンド	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
時間	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□

相手　アドル（＊9）

註7　心の呪文のひとつ。遠くの人と話ができる。相手の都合はいっさい考慮されない。はた迷惑な呪文である。

註8　有名な赤毛の剣士。女性の危機には、必ずかけつけるという伝説があるとか。

アドルの答えはなかった。どうも眠っているようである。考えてみれば、夜中の二時だ。こんな時間に起きている知り合いもいない。彼女は救援をあきらめ、独力で解決しようと考えた。ミリアムはシールド（＊10）の呪文を唱える。

シールド

m	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
距離	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

ラウンド	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
時間	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

人	1	2	3
対象数	□	□	□

HP	10	15	20	25	30	35	40	45	50
効果	■	■	■	■	■	□	□	□	□

註9　呪文によっては力の配分の際に、場所や相手を特定しなければならない。

あせったミリアムはメンタル・アタック（＊13）の呪文を唱える。呪文をかけてる間は、通常の攻撃ができないのが残念。

メンタル・アタック

m	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
距離	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

ラウンド	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
時間	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□

人	1	2	3
対象数	□	□	□

魔法攻撃力	2	4	5	8	10	12	14	16	18	20	22
戦闘	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
行動	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

特殊

こうした呪文の成否は、相手のレベルと呪文の魔法攻撃力で対抗判定を行なう。ゲロイラーのレベルは15、こっちの魔法攻撃力は8、これでは勝てるわけがない。案の定、ゲロイラーの方が判定に勝ち、呪文は無効に終わった。相手をコソドロとみて、魔法攻撃力を高くしなかったのが敗因である。もっとも15レベルにもなって、コソドロや痴漢をする方にも問題があるのだが。ちなみに、興奮しているゲロイラーは、呪文をかけられたことに気がつかなかった。

怒ったミリアムは、エナジー・ボルト（＊14）の呪文を唱える。

エナジー・ボルト

m	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
距離	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

個	1	2	3	4	5
対象数	■	■	■	□	□

魔法速度	4	5	6	7	8
	■	□	□	□	□

ダメージ	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□

相手にぶつけるタイプの呪文は、戦闘で攻撃サイコロと防御サイコロを比べる際に使う。術者の好きなタイミングで発射してよいが、その時に防御サイコロを出されると避けられる可能性がある。魔法速度以上の目のサイコロを出されると、避けられる。

この場合、ミリアムは3回攻撃ができる。攻撃が成功するごとに、10ポイントのダメージを与える。ただし攻撃の際に、5以上の防御サイコロを出されると無効になる。

通常と同様に戦闘の判定を行ったが、ゲロイラーはこんな状況で守りに気を配る男ではない。エナジー・ボルトを3発受け、30ポイントのダメージを受けてしまう。

頭のよい彼は、とっさに状況を判断して最善の策をとった。ウィング（＊15）を使って逃げることである。お別れの言葉も忘れない。

ゲロイラー　おまえのような凶暴な女は趣味じゃねーんだよ（＊16）

註10　心の呪文のひとつ。最初に設定した値だけ、外部からのダメージを吸収してくれる。特殊な攻撃に対しても有効だが、この例のように効果がない場合もある。

註11　神官の女性など、見た目は弱そうである。相手に応じた対応は、ゲロイラーのモットーである。

註12　臨機応変にこのくらいできなければ、立派な敵キャラとはいえない。偏見かな？

註13　相手の精神に働きかけ、戦闘不能にしたり、行動不能にしたりする呪文。ゲロイラーが使えなくてよかった。

註14　エネルギーの塊を相手にぶつけてダメージを与える呪文。目に見えるので花火としても使える。

註15　これを使うと瞬時に遠くへ移動できる。例のような使い方をすれば悪役の使い回しができるという、夢のようなアイテムである。

註16　重要なところで決め台詞をはく、立派な悪役になるための第一歩である。

■高レベル戦闘のお願い

明智　この高レベル戦闘システムは、よくできているでしょ？

鈴吹　悪くはないけど、もっと簡単になりません？

明智　このまま使えません？「お願い」しますよ

鈴吹　だめ

明智　……

明智はヒロインにはなれないようである。うれしいような、悲しいような。

『イースII』で苦労したのは、高レベルの戦闘ルールである。現行のルールでは、戦士や剣士の戦闘力は、すぐに　打ち止めになってしまう。敵キャラだって、すでに最強レベルの魔物が出ている。

こうした事態を打開するために、新たなルールが考案された。『イースII』では、戦闘の際に出すサイコロで、7の目や八の目が使えるのである。しかし、いかに鈴吹の「お願い」が強力でも、6面体のサイコロで7を出すことはできない（と思う）。とにかく、普通の人でも7の目が使えるように、新たなルールが追加された。

■高レベル戦闘ルール

『イースII』のキャラはレベルが上がると、通常では回避できないような激しい攻撃ができるようになる。これを超攻撃という。また超攻撃を防ぐために、超防御というものもある。

超攻撃は攻撃サイコロとして7の目を出したのと同じ扱いになる。超防御や超攻撃を使わない限り避けられないのだ。超攻撃や超防御を行なうためには、専用のクラス特技をとらねばならない。戦士が気合いの一撃を行なうためのものや、商人が特殊武器を使うためのものなど、いくつかのクラス特技が用意されている。賢者から敵の弱点を聞いた場合なども、超攻撃のあつかいになる。

■高レベル戦闘の例

高レベル戦闘の様子も、簡単に示そう。ゲロイラーくんの出番だ。

登場人物：ゲロイラー　15レベルの盗賊

不屈の闘志で悪事を重ねる、敵キャラの鑑！

リリア　14レベルのヒロイン

どっかで聞いたことのある名だ

アドル　15レベルの剣士

この名にも聞き覚えが（＊17）

状況：

ゲロイラーは子供を誘拐してきた帰りである。山道でリリアに見とがめられた。

リリア　その子供は顔色が悪いですが、どうかしたのですか

ゲロイラー　へっ、へっ、へっ誘拐してきたのよ。ネーチャン美人だな、ついでにあんたも誘拐してやるぜ

リリア　キャー、アドル助けてー（＊18）

ここでアドルがいきなり現れる（＊19）。

アドル　女性に狼籍をはたらくとは、とんでもないヤツだな。いざ勝負だ！

註17　おそれ多くも、イースIIのヒロインと主役である。三下痴漢盗賊ごときのかなう相手ではない。

註18　ヒロインの特技のひとつ。困ったときに助けを呼べる。

註19　どうやら神官とヒロインでは、待遇が違うようである。

アドルとゲロイラーの戦闘になった。アドルのSTRは10、DEFは9、彼はSTRを5使って超攻撃を一回行なうことにした（＊20）。戦闘ラウンドの始めの方を、ちょっと見てみよう。

1回目　アドルは攻撃サイコロで6を出したが、ゲロイラーは袖の下に隠したダガーで奇襲攻撃をかけてきた（＊21）。超攻撃になるので、ゲロイラーの勝ち。

2回目　アドルがあらかじめ用意していた超攻撃を使った。ゲロイラーは6の防御サイコロを出したがかなわない。アドルの勝ち。

3回目　アドルは攻撃サイコロの4、ゲロイラーは攻撃サイコロの6。このときリリアの応援が入った（＊22）。アドルのサイコロが超攻撃のあつかいになって、アドルの勝ち。

4回目以降　通常の戦闘が続いたが、実力の差はいかんともしがたい。ゲロイラーは一方的にやられまくった。

註20　戦士や剣士は戦闘の際にふるサイコロを5個減らすごとに、超攻撃や超防御が1回できる。

註21　盗賊は隠し武器を使う場合、最初の1回の攻撃を超攻撃にできる。大きな武器は隠せない。小さな武器しか使えないのが悲しい。

註22　ヒロインの応援を受けたものは気合いが入るので、そのときの戦闘行動を、超攻撃か超防御にできる。『イースII』においても、ヒロインのクラス特技には、わけがわからないものが多い。

今回は美人を前にしたので、いつも冷静な判断力が鈍ったが、立ち直りが速いのがゲロイラーの長所。彼の右手には、すでにウィングが握られていた。

ゲロイラー　きれいなネーチャンに免じて、今回は引き分けにしといてやるぜ

■シナリオに関するお願い

明智　シナリオの件なんだけど、できればいろいろな人に書いてほしいんだけど

鈴吹　牧山さんや高平さんに『お願い』してみましょう

明智　本当？　それはありがたい

明智は大船に乗ったような気分なった。たまには、いいこともあるものだ。

さて鈴吹の『お願い』は、歴戦のシナリオ・ライターである牧山さんや高平さんに通用するのか？　そもそも、鈴吹がヒロインに化けてまで頼み事をする牧山さんや高平さんとは何者か？　詳しくは、『イースII』で明らかになるだろう。あ……断わられたらわからないか。

ともかく、『イースII・テーブルトークRPG』に乞御期待！

RPG・FREE・TALK

RPG演技術

イラストレーション・安田鉄魚

ゲームマスター（以下GMと省略）「その老人は北方のアスパール山脈にメザレスの剣があるというよ」

プレイヤー「それじゃあ、北へ行こう」

ちょっと待ったー。そんなプレイじゃセッションが死んじゃうよ。セッションは生き物なんだぞ。もう少しロールプレイ（役割演技）に力を入れれば、プレイはもっと盛り上がるはずだ。

もちろん俳優のように演技しろとは言わない。でも、もっとキャラクターが喋ったように台詞をいえば、イマジネーションが膨らんで、プレイにも熱が入るんじゃないだろうか。例えば、さっきのプレイも……

GM「その老人は嗄れた声で君たちに言う。『メザレスの剣は北方のアスバール山脈にあると言われておる』」

プレイヤー「ありがとう、おじいさん」と言って小屋を出ると、北へ向かう準備をするために、村の市場へ行く」

……とやるとなかなか雰囲気が出ていいだろう？　さらにGMは老人のような声で喋るとなおいいね。他にも次のような演技方法がある。

①身振り手振りを交えて話す。

②会話の後に「～と言う」とつけない。

③キャラクターの口癖を考える。

④俳優の演技を真似する。

①の身振り手振りというのは、欧米人のように大袈裟なジェスチャーをつけろということでもあるんだけど、他にも、例えば御飯を食べるシーンでは実際に御飯を食べるようなしぐさをするということだね。ちょうど落語家のやるようなあんな感じだ。

それから、②の会話の後に「～という」とつけないというのは、キャラクターとプレイヤーに一体感を出して、プレイヤーがキャラクターに感情移入しやすいようにするためだ。「～という」とつけちゃうと、なんか他人ごとみたいだろ？　それにプレイにも加速度がついてよろしい。ほら、落語でも、「～と熊さんは言いました」とは言わないよね。

③の口癖というのは、落語でいうと「ご隠居、聞いてくださいよ。また熊のやろうが……」というのと同じで、これはできればキャラクターをつくるときに、出身とか性格を頭にいれて考えておくといいね（プレイ中に自然発生的にできるものもあるが）。口癖なんだから、積極的に使って、GMや他のプレイヤーにアピールしよう。

少し慣れてきたら、魔法を使うときもただ「～の魔法を使います」と宣言するだけじゃなくて、「××の名において命じる。いでよ××」とか（それは「3×○アイ○」だって）「偉大なるレオスの神よ。わが剣に力を宿し給え」というふうに言うとかっこいいだろ？

最後の④は少し上級編だ。これは例えば暗い魔法使いなら佐野史郎、謎の老人なら笠智衆（森繁久弥でも可）、偉そうな王様なら勝新太郎というように役柄によって、そのキャラクターを演じたら合いそうだという役者さんをイメージしてプレイするのだ。物真似ではないので、似ていなくても結構。要はイメージだからね。

学校かどこかで演劇をやっていないと、なかなか演技というのはしにくいと思う。でも、はずかしがっていては生き生きとしたプレイはできないぞ。己を捨てて役になり切ろう。声色とかは慣れてきたらでもいいから、まずは台詞から。小説や映画で「これは使える」という台詞をみつけたらメモしておくようにしよう。

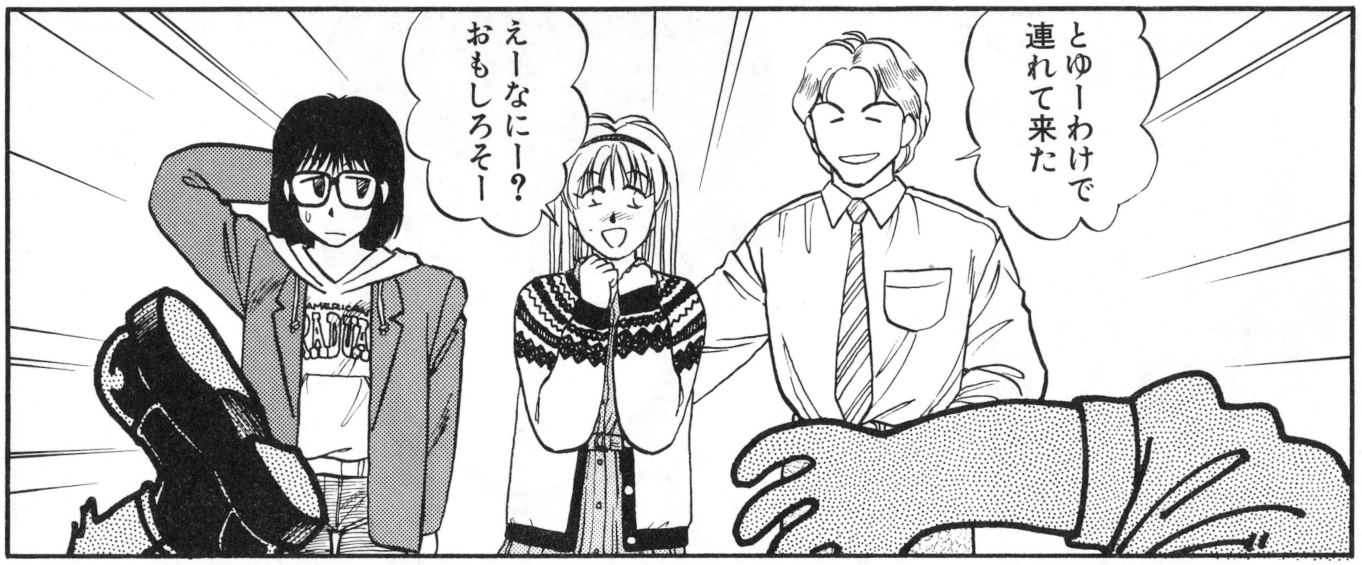
キャラクターになりきって台詞を言えるようになったら、今度は喋り方。これは落語が参考になる。なぜなら、RPGでは舞台劇のように激しい動きはできないし、テレビドラマや映画のように、小道具大道具がそろっていない。やっぱり着物一着と手ぬぐい、扇子だけで八っつぁんやご隠居になれる落語家こそ、RPGゲーマーの師。おまけにギャグも勉強できてしまう。RPGをやるならまず落研に入ろう（ウソ）。

ま、冗談はさておいて、そもそもロールプレイというのは役割演技という意味だ。だから、ゲーム中だけでもキャラクターになりきって楽しんでしまおう。他人の人生を体験できるなんて、めったにないチャンスなんだから。（K）

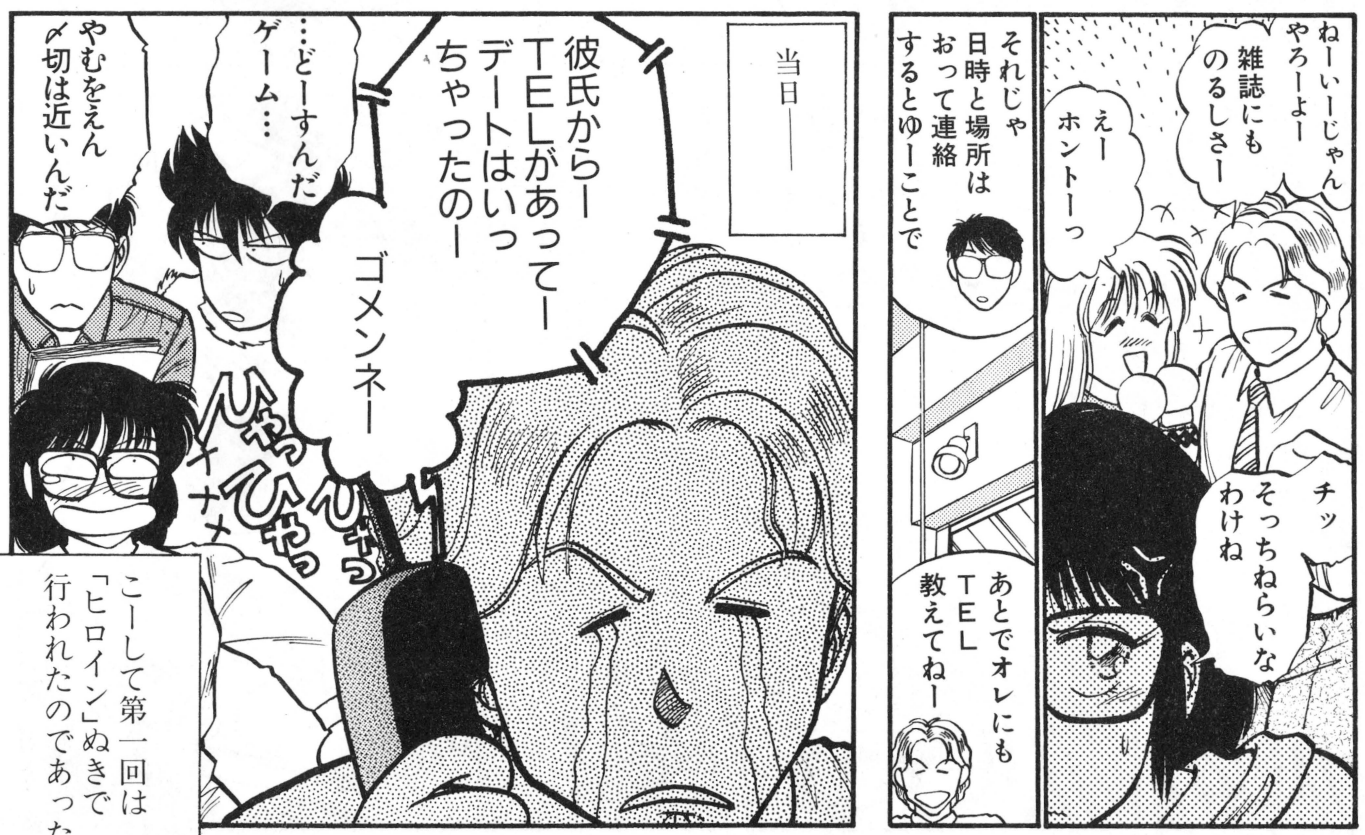
イースTRPGリプレイこぼれ話

ロールプレイヤーズ BOOK LIFE

うん
面白そー
じゃない
当時
本はまだ
発売されて
いなかったため
版下のコピーの
ルール
んで
ゲームに
参加するのが
この3人って
わけね
しっかし
女っ気のない
メンツだねえ
サークルの
女性陣は皆いそ
がしいって
ムリに
女を入れる
必要は
ないで
まー
3人でも
ゲームはできる
けどね
あん？
こつぜん
K2
ねー君たち
ボクらと
テーブルトーク
RPGしないっ
マジかよ
何考え
とんじゃい


とゆーわけで
連れて来た
えーなにー？
おもしろそー

まさか…
来る女のコが
いるとは…
私だって
TRPGで
ナンパされるとは
思わなかったわよ
関根～～
どーするっ
いーんじゃ
ないの
オレは
かまわんが


ねーいーじゃん
やろーよー
雑誌にも
のるしさー
えー
ホントーっ
チッ
そっちねらいな
わけね
それじゃ
日時と場所は
おって連絡
するとゆーことで
あとでオレにも
TEL
教えてねー
当日――
彼氏からー
TELがあってー
デートはいっ
ちゃったのー
ゴメンネー
ひゃっ
ひゃっ
…どーすんだ
ゲーム…
やむをえん
〆切は近いんだ
こーして第一回は
「ヒロイン」ぬきで
行われたのであった

その2
剣士の苦難
え…
オレが
剣士…
そーそ
剣士様つーたら
イースの世界の
主人公クラス
だからね
がんばる
よーに
うーん
よーし
ここはいっちょ
主役をはるだ!!
雑談で
ぬけっぜっ!!
どう
フフ
そーうまく
いくかな
ところが……
おっかしー
なー…
あれ?
ほいじゃ私
バーサーク
します
ホホホホ

こ…こんなはずでは…
ディオさんよわーい
タスケさんのほーがたよりになるのー♡
ガーン
グサ
古来的表現
AMERICAN STAR
RIO DE NIGHT
あ あのね 物品鑑定なんかもとっても大事な
でもタスケさんのほーが強いんでしょ？
今回からオレには
シルバーウェポンがあるんだいっ!!
キラ
主人公なんだぞー
アドルなんだ
ひゅるるるるるるるるるよ
…フフ
いいんだ
ドゲシッ
どーだっ!?
やっぱ銀の武器はすげーな
さすが銀の武器ねー
誰もオレをほめてくれないのね
主人公ディオの苦難は続く

その3
ヒロインの
苦難

でー
わたし
どーしたら
いーのー？

とゆー感じで
全く初心者の
彼女であった

私？TRPG7年やってる
ぜぜ

他のメンバーの
献身的な指導で

つまんなーい
わたし帰るー

まーまー
終ったら
ミストマーレで
おごったげるから

なんとか
プレイできる
ようになった

バーサーク
しまーす

げーーっ

ガブッ

おなか
すいたー

またかよ～

ほいだば
ワタシゃ
ケツまくって
逃げますかね

何ヒクツに
なってんの

あっとゆー間に全滅

シュー
シュー
シュー
オオオオオオオオオオ

しかし
問題は
これからだ

だから
ケツまくって
逃げようってば

あんた
それでも
剣士か

いや!!
今回は…
我々には
彼女がいる!!
バーン
え
え?
がんばれよっ
大丈夫だよ
オレダイス運
悪いから
ここが
今回の
見せ場だな
じゃシルクを
残して他のみんなは
物陰に
かくれよう
ドキ
ドキ
ドキ
お願いっ!!

コロン…
タスケ
シルク
いやあああっ
わたし帰るうう
あー
これじゃ
どの順番に出しても
勝てねーな
ケケケ
自分ばっか
チヤホヤされ
てる報いだ
まーまー
待ってよ
ほっとけ!!
甘やかすと
クセになる!!
こーしてヒロインの
(いやマスターの)
苦難は続く…
イースリプレイの
明日はどっちだ!?

英語ゲーム必勝道場！ 基礎編

未訳のテーブルトークは、きみを待っている！

作　海外ゲーム振興委員会

海外のゲームに興味はあるけれど、手を出せないでいる人たちって、いっぱいいるんじゃないかな？　これはそんな人たちのための記事。これを読めば安く海外ゲームを入手する方法から、中学・高校レベルの英語でルールを読むための秘訣、そして実際にプレイするための方法までがバッチリわかる。一足先に最新ゲームをプレイして、仲間に差をつけてやろう！

特講1　海外RPG……その入手法

海外のゲームが欲しいなら、まずどうする？　近くのショップに頼む？　洋書屋で聞いてみる？　確かにどちらもよい方法だけど、高いし、入荷までに三ヵ月以上待たなきゃならないのが普通だ。注文を受けてくれないことだってある。

でも、RPG通を自称するなら、日本では知られていない面白いゲームや、最新のゲームを誰よりも早くプレイしたいと思うよね？

餅は餅屋、アメリカのゲームはアメリカのショップへ……当たり前だけど、海外のゲームは海外のショップに注文するのが一番なのだ。どれくらい安いのかって？

アメリカではRPGのシナリオの相場はだいたい7～12ドル（875～1500円）、基本ルールセットで15～20ドル（1875～2500円）程度で買える。日本とはえらい違いだ。流通機構や輸送費の問題で……といわれても、われら貧乏ゲーマーには納得いかないものがあるよね。

では、海外のショップへ直接注文するには？　手続きが面倒なんじゃないかな？

もちろん、そんなことはない。国内のゲーム店に注文するのと同じか、もっと簡単な手続きで済むんだ。

健部の註：とはいっても、いちおう日本で海外ゲームをあつかっているお店も、ここで紹介しておこう。まずは神田神保町の書泉ブックマート2F。それからパルコの中にも入っているポストホビーおよびマーク、最近丸井に入ったイエローサブマリンである。連絡先は欄外を参照のこと。ほかにも海外ゲームを取り寄せてくれる小売り店はある。雑誌でチェックしてくれたまえ。

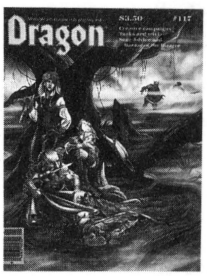
■書泉ブックマート
03-3294-0011
■ポストホビー代々木駅前店
03-3370-0204
■マーク渋谷店
03-3464-6627
■イエローサブマリン新宿II
03-3345-0208

ポイント1　情報を集めよう

まず、何よりも必要なのは情報。どんなものがいくらで売ってるか解らなくちゃ注文はできない。

情報を集めるのに一番いいのは外国の雑誌を買うことだ。ぼくは特に〝Dragon〟というD&DとAD&Dの情報誌をおすすめする。発行はTSR社。これは洋書店や海外のゲームをあつかっているゲーム店で注文すれば比較的簡単に手に入るからだ。ゲーム・サークルの知り合いをあたってみれば、毎月買っている人だっているかもしれない。値段の方は日本で買うと1200円くらい。情報のためだけのためにはちょっと高い買物かもしれないけれど、このくらいは初期投資だと思って我慢しよう。

さて、今回は実例を交えながらということで、実際に〝Dragon〟を買ってきてみた。



▲世界一のテーブルトーク誌〝ドラゴン〟なのだ。

この本にはショップの広告がいくつも載っている。この中から日本へ品物を送ってくれそうな店を見つけるのだ。ショップを選ぶ場合に注意しなければならないのは、そのショップが果たして本当に信用できるかどうかだ。

ぼくの経験からいって、以下の内3つの条件を満たしているショップはほぼまちがいなく安全だ。

①継続的に広告を載せている店
②大きな広告を載せている店
③何ヵ所も広告を載せている店
④カタログを送ってくれる店
⑤チェーン店で、幾つもの店の住所が書かれている店

ポイント2　カタログを請求しよう

海外のショップの多くは通信販売用のカタログを発行している。資料請求すれば無料でカタログを送ってくれるところもあるくらいだ。カタログを見れば送料はもちろん在庫の確認もできるし、運が良ければ意外な掘り出し物が見つかるかもしれないから、2～3週間くらい待っても請求してみる価値はあるだろう。もちろん面倒なら、欲しい品物のリストを書いて、いきなり注文してしまっても問題はないと思う。先ほどの条件を満たしている店ならば、それほど法外な送料を取られることはまず無いだろうし、悪くしても、せいぜい「あなたの注文した品物は全部品切れです」なんて手紙をもらってガッカリする程度だろう。

資料請求の手紙はできるだけ封書で、書式に従って（英語の教科書や辞書をみれば手紙の書き方は書いてあるハズなので、そちらを参照）書くこと。文面は〝Pleasesend me your catalog.〟だけで十分だ。字はブロック体で丁寧に書くこと。自分の住所を――特に国名（当然〝Japan〟）を書くことを忘れずに。2週間～1ヵ月くらいでカタログは届くはずだ。

健部の註：ちなみに東京なら、お店で〝Advance Comics〟が手に入る。なかなか充実したカタログだ。売っているのは「まんがの森池袋店」である。

■まんがの森池袋店
03-5396-1245

ポイント3　クレジット・カードを作ろう

海外へ注文を出す場合に便利なのがクレジット・カード。外国に送金しようとすると非常に高い手数料を取られる。為替を買うのも手数料はかかるし、受けつけてくれない場合もある。結局、一番安全で安あがりなのがカードというわけなのだ。MASTERかVISAカードなら、どこのショップでも受けつけてくれる。カードを持っていない人は、両親や兄弟に頼むか、カードを持っている友人を仲間に引き込むといい。一番良いのは自分のを作ることだけどね。

ポイント4　注文書を書こう

カタログが手に入ったら、今度は注文書を書かねばならない。カタログをじっくりと読んで、値段を計算しながら、カード破産しない程度に注文を決めよう。新聞やテレビで円とドルの相場を見ておくのもいい。円高の時を狙って注文を出せば、より安くゲームが買えるという寸法だ。

ゲームショップの中にはメタルフィギュアやプラモデル、情景模型用の素材、アメコミ、IBM-PC

やAMIGA用のゲームソフトをあつかっている店も多いから、この手の趣味を持ってる友達にカタログを見せて仲間に引き込むのもいい。そうすれば送料をワリカンにできるし、店によってはたくさん買物をすると割引してくれたり、送料を安くしてくれるからトクなのだ。注文書はカタログについているものをコピーして使うのがベストだけど、記載すべき事項さえきちんとしていれば、ワープロで自作しても構わない。

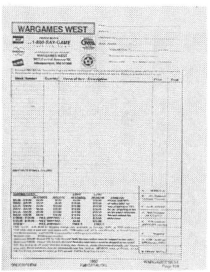
では実際に注文書に記入してみよう。

今回取り寄せてみたのはWARGAMES WESTというアメリカのショップのカタログ。Dragon誌の広告を見て、先ほどの信用できるショップの条件を全部満たしていたのでここを選んだのだが……果たして正解だったか？

まず書くのは自分の名前(Name)と住所(Address)だ。City/State/Zipというのは、都市／州／郵便番号のこと。都市名には〝Tokyo〟なり〝Saitama〟なり、都道府県名を書けばいい。州名は空欄で構わない（日本はアメリカの州ではないから、ここに〝Japan〟なんて書かないように!!）。郵便番号は日本のものをそのまま記入する。忘れちゃいけないのが国名だ。国名(Country)という欄がなかったら、郵便番号の次にでも書いておくといい。これが書いてないと絶対に品物は届かないので注意。

そして支払いの種別、クレジットカードのナンバーとExp. date(カードの期限)、カードの持主のサイン（これはいらない場合もある）。これさえキチンとしていれば、他の所で少々書きまちがいや計算ミスをしていても品物は確実に届く。次に品物の名前(Name of Item)と値段(Price)数量(Quantity)、そしてその品物のナンバー(Stock Number)を書く。ほとんどの店は品物に番号をつけて商品管理をしている。記入するのは面倒でも、発送も早く、正確になるからできるだけ記入しよう。

▲ウォーゲームズ・ウエスト。季刊で160ページA4。



▲ウォーゲームズ・ウエストの注文書が、コレだ！

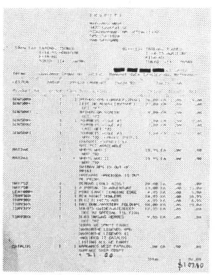
最後に、品物の合計金額(Sub-total)を計算し、それに郵送料(Shipping)を足して最終的な金額(Grand Total)を算出する。送料だけでなく、船便(Surface Mail)で送るか航空便(Air Mail)で送るのかも記入すること。

書き終わったら必ずもういちど見直しをしよう。品物の番号や商品名を間違えると、注文したのと違う品物が届いてしまうことがある。ちなみに、ぼくは以前、番号を間違えて200ドル近いプレミアのついている古いスパイダーマンのコミックを注文しそうになったことがある。運良くその本は品切れになっていたので助かったのだけれど、あれは冷や汗モノだった

トラブルが起こった時のために、注文書は必ずコピーを取っておこう。もし、向うのミスで違う品物が届いた時には、こちらが正しいという証拠になる。後は封筒に入れて送るだけだ。船便なら3ヵ月、航空便1ヵ月程できみの手元に届くだろう。

ポイント5 注文した品物が到着したら

まず、箱を開けて内容を確認し、インボイス(Invoice)と照し合せてみよう。インボイスというのは、いわゆる送り状のこと。注文した品物が今回送られて来たかどうか、そして送られて来た品物の値段と送料が書かれている。


▲向こうから送られてくるインボイスはこんな感じ。

ポイント6 トラブルが起こったら

滅多にないとは思うが、通信販売では注文と違う品物が届いたり、不良品だったりすることもある（これは国内の通販でも、たまに起こることだが）。そうした場合には、封書、できれば書留郵便で、クレームをつけるべきだ。手紙の書き方についてはカタログの請求のところで説明した通り。文面は〝I received my package(s), but(商品名)is damaged/notan item I ordered/sub-standardarticle. Please send me rightitem(s)/ Please change it.〟（品物を受け取りましたが、[商品名]が破損していました／注文した品物と違います／不良品でした。正しい品物を送って下さい／交換して下さい）で十分。状況に応じて例文の文章を選択して使うといい。

手紙には、インボイスのコピーを必ず同封すること。いきなり品物を送り返してはいけない。先方の返事を待ち、それから店の指示に従って送り返すなり、壊れた品物の写真を送るなりするのだ。大抵は送料先方払いで送り返すように指示されるだろう。

ポイント7 良い店を探そう

外国のゲーム店にも色々な店がある。完全予約注文制だが全品2割引とか、船便でなら幾ら注文しても6ドル95セントしか送料を取らないなどなど。店によってサービスは様々。注文に慣れてきたら、色々なショップにカタログを請求してみて、自分の好みに合う店を選ぶといい。

ちなみに今回サンプルで使用した店は〝アメリカ一早い店〟を自称するだけあって、航空便で2週間、船便で2ヵ月という驚異的なスピードで品物が到着した。送料もそれほど高くはなかった（規定金額は船便で商品の価格の50パーセント、航空便で75パーセントとのことだったが、実際には船便で25パーセント、航空便でも40パーセント程度だった）。ただ、注文書が到着次第に順次発送というシステムをとっているためか、発売が遅れているものがあっても発送を遅らせてはくれず、まだ発売されていないで済まされてしまった。急いでゲームが欲しいという人には良い店かもしれない。

ポイント8 海外へ注文するべきでない品物

海外に注文を出したからといって、いつも安くつくとは限らない。自分で注文するよりも、国内で代理店が輸入したものを買った方が安く、安全な場合もあるのだ。

①送料が高くつく品物

例を挙げると、新版のD&Dベーシックセット(TSR)やヒーロークエスト(MB GAMAS)、ブラッドボール(GAMES WARKSHOP)などの箱が大きくて重いゲーム。こうしたゲームはよほど送料の安い店でない限り避けた方がいい。それに梱包がしっかりしていないと破損の確率も高くなるというのも理由だ。

②大量の金属製品

一度に大量のメタルフィギュアを買うのも避けた方が良い。金属探知機に大量の反応が出た場合、不粋な税関職員に箱を開けられてしまう可能性がある。

③ポスター

店にもよるが、破損率が高い。

……以上、個人輸入のテクニックでした。参考になったかな？これはCDや雑誌を注文する場合にも使えるハズなので、活用してくれ。

（舘野恒夫）

舘野恒夫 アメリカでもホームステイの蓄積を生かし、光和貿易にいたころボードゲーム『ダンジョン・クエスト・カタコーム』『ハングリー・トロウル』『オイ！ ダッツ・マイ・レッグ！』などの翻訳を手掛けた。コンピュータ・ゲームでは『スペルクラフト』の内容文とマニュアルの訳を担当した。今年発売予定のテーブルトークRPGでは、稲葉とともに『サイバーパンク』を受け持つ。アメコミに関する天下一の造詣と、業界一の身長185センチを誇る。

特講2　海外RPG……を原文で修得する秘訣

まったくすごい時代になったもんだ。海外有名RPGのほとんどが日本語で遊べてしまうなんて。ひと昔前の、海外RPGといえば一部のマニアックなゲーマーが遊ぶもの、というイメージは、もはや過去のものらしい。ありがたや、ありがたや。

しかし、諸君！　残念ながらRPGの翻訳ペースは、早いとはいえない。出版される本数は増えているが、海外で発表されるゲームの数も増えている。相対的な差は、いぜんとして縮まっていない。邦訳が見送られ、けっきょく日本ではプレイされない海外RPGの数といったら……！

この現状をかんがみるに、熱心なRPGファンとしては、失望を禁じえないはずだ。いろいろなゲームをやってみたいのに、そのほとんどが日本語訳されない。しかし、自分で原版を読みこなすだけの英語力はない。「諦めるしかないのか……」

そんなこたぁない。

グラマー赤点だって？

アルファベット怖いって？

大した問題じゃない。諸君は、英語の授業、好きだったか？　楽しかったか？　楽しくなければ、技術が修得できるわけがない。興味がわかなければ、知識が身につくわけがない。

RPG好きだろう？　海外ゲーム遊んでみたいだろう？

なら大丈夫。

肝心なのは、英語の成績でも、海外生活の経験でもない。意欲だ。意欲さえあれば、英語なんてちょいのちょいさ。なに、コツさえつかんでしまえば、なんとかなるもんだ。この講座は、文法なんてちんぷんかんぷん、英語オンチのきみのためにある。ただし、最低限の英語力は必要だぜ。アルファベットが読めないきみはここでDrop Out。

準備1　覚悟を決めろ！

英語版のゲームに挑戦しようとするプレイヤーは、あんがい多い。古株ならば、みな一度はチャレンジしている。しかし、その玉砕率は、なんと7割を越える。これから原版にいどもうとする諸君。きみたちを待っているのは、見たこともない単語と誤訳が横たわる、不毛の荒野だ。並大抵の決意では、生きては戻れない。

数しれぬ先輩をのみこんだ荒野に足をふみいれる前に、自問自答してみよう。最後までやりとおす決心はできているか？

原版RPGを買った人のほとんどは読破せずになげだしてしまう。理由は、根気が続かないからだ。

気持ちはわかる。

辞書をひきひき何時間もかけてあげく、読み進めるのはほんの数ページ。これでは嫌になるかもしれない。しかし、この程度のことで諦めてはいけない。要は慣れの問題だ。我慢して続けていれば、かならず読むスピードは上がる。

高いお金をだして海外RPGを購入したあげく、英語が嫌いになったでは、シャレにもならない。だから、まず第一に覚悟を決めるのだ。決して諦めずに、読破するという覚悟を。覚悟さえあれば、人間にはなんだってできる！　もちろん、英語だって読める！　努力あるのみ！

準備2　いい辞書を捜せ！

原版でゲームを読もうと思うなら、辞書に金をケチっちゃだめだ。海外のRPGには、中学や高校の辞書には載っていないような単語が、ガンガン出てくるんだから。

ただし、あまり厚すぎるのも考えものだ。単語を引くのが面倒になるから。理想的なのは、机のわきに置いても邪魔にならない適度に厚い辞書。高校の英語の先生が仕事に使っているサイズがいい。

英語は社会に出てからも接するもの。いまいいものを買っておいても、決して損にはならないぞ。

▲健部さんの使っている辞書の一部。けっこう使いこんである。どうやら小学館と三省堂がお気に入りのようだ。本文中では触れられていないが、小学館の『最新英語情報辞典』なんかもある。総額ン万円とか。どうしても高くて買えない人は、図書館を利用するとよい。

健部の註：ちなみにボクは、早引き用に三省堂の『表音小英和』を愛用している。ルールブックを読むだけならこれで充分。ただし前後関係などから例文を見たいときには、卓上の小学館『ランダムハウス英和大辞典』に頼る。ほかに結構重宝するのが三省堂の『固有名詞英語発音辞典』。あと最新スラングのわかる辞書は、数冊ほしい。英語に慣れてきたら、ニュアンスを知るために英英辞典と、シソーラス（英語類語辞典）もあるとよい。もっとも、そろえだすとキリないけどね。

準備3　英語カンを養え！

海外RPGを読みこなす近道は、一にも二にも英語に慣れることだ。

これに最適なのは、すでにルールの邦訳が出ているRPGの英語版サプリメントを入手して、目を通すこと。日本語版ルールを片手に読んでみよう。用語がすでに訳されているし、ルールも解っている。別に頭から読み進んでいく必要はない。最初は追加データや追加ルールからだ。読めるとこから読んでいけばいい。

やってみれば解るはずだが、データやルール部分の読みこなしは、実は簡単だ。サプリメントだから、量もそんなにない。どうだい？　読めないことはないだろう？　いざとなれば、辞書の出番だ。言っていることの大筋がつかめればいい。バックグラウンドみたいに難しい英文が詰まっているところはすっとばしちまえ！　自信がついたら、いよいよ本番だ。

ステップ1　ゲームの選定

どんなゲームを読むか。実はこれが大問題だ。結論から先にいうと、慣れたジャンルの作品を選ぶべきだ。こうすれば、知らない名詞で悩むことも、あまりない。

よく知っているジャンルで、なおかつ興味があるRPGが最適。おもしろくなければ、途中であきちゃうからね。ただし、ホラーやコメディ、現代ものは初めての人にはお勧めできない。たいてい単語が難しすぎるからだ。マイナーすぎるRPGを選んでもいけない。マイナーなゲームには、ルールが不親切なものがけっこうある。可能なら、自分の周囲のだれかがよくルールを知っているゲームを選ぶべき。困った時には、その人を頼ればいいんだから。

最初はムリしないこと。難解そうなRPGは、来年かさ来年の楽しみにとっておこう。

ステップ2　用語を抜き出せ！

英語版RPGを手にいれたら、一通り目を通してみよう。かなりの厚さだろう。けど、ここで怖じ気づいてはいけない。全部を読む必要はないんだから。

諸君がやるべき最初の作業は、ルール中の用語を抜き出して、意味を理解することだ。用語とは、ストレングスとかアクション、スキルなどの、ルール中に特殊な意味で使われている言葉のことだ。

他の部分はともかく、ルールの大半は、これらの用語で構成されている。つまり、用語の意味さえ解ってしまえば、後はおどろくほど簡単になるのだ。抜きだした用

語は、暗記したほうがいい。かならず後で役に立つ。

とりあえず、ルール以外の部分はムシしてかまわない。どうせ読もうとしても辞書と首ったけ。無益な労働は避けておいた方がいい。

ステップ3 キャラを作ってみよう！

用語を抜き出したら、今度はキャラクターを作るのだ。なに？　まだルールも解らないのにって？　だからやるんだ！

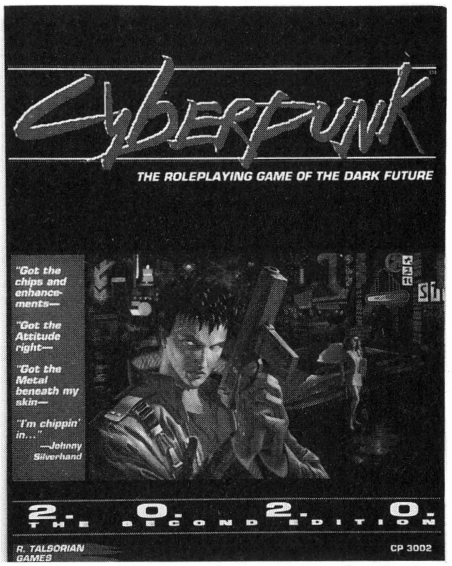
乱暴に思えるかもしれないが、ルールを理解するには、キャラ作成は欠かせないステップだ。とりあえずさっき作った用語集とルールを見ながら、キャラクター・シートを埋めてみよう。解らないところは空欄にして。

空欄が目立つって？

あたりまえだ。恥じることはない。空欄は諸君がまったく解らなかった箇所、少しでも埋まっている部分はおぼろげながら理解している箇所だ。

まったく意味が解らなかった部分でも、どのあたりにルールが載っているかはつかめたはずだ。キャラクター・シートが埋められるようになるまで、しつこくキャラ作成の部分を読もう。どうせゲームをする段になったら、プレイヤーに説明しなければならないんだ。辞書をフルに利用すればいい。キャラ作成部分の英語は、用語さえ解っていれば、難しくない。どうだい？

おぼろげながら、ゲームのシステムが見えてきたろう。



▲われわれが現在翻訳を進めているのが、この『サイバーパンク2.0.2.0.』。出版元はR．タルソリアン・ゲームズ。日本版の発売元はキラメキだ。夏までには皆さんの手元にお届けできるよう、がんばっている。版権収得の際のいきさつは結構おもしろいのだが、また今度。

ステップ4 無視、無視、無視！

キャラは作れるようになったかな？　自信はないだろうが、誤解はつきもの、と割り切っていこう。

ルールまで読み進んだプレイヤーが挫折するケースは少なくない。それは、どこをムシし、どこを読むべきかの判断ができないからだ。いきおい全部を読もうとし、力尽きてしまう。無用の手間だ。

形容詞なんか無視！

別に翻訳家じゃないんだから、意味さえ理解できればいい。大筋を理解したら、要旨を紙に抜き出して、次に進めばいいんだ。一節にとことん時間をかける必要は、まったくない。用語を憶え、キャラを作成できるようになった諸君は、すでに（そのRPGをやるのには）充分な英語力を身につけている。欠けているものといったら、基本的な単語力だけだ。その諸君が辞書をひいても意味の解らない文など、シカトしてしまえばいいのだ。どうしても気になるというのなら、学校の先生に聞きたまえ。

ステップ5 推察せよ！

ルールは読み終わったかな？　まだまだわからないところがいっぱいあるって？　そうだろう、そうだろう。では、どの部分が解らないのか、はっきりさせるんだ。今までに理解したことを、紙に書き出せばいい。そして、自分がそのゲームのマスターをした時に、どんな状況に対処できないかを捜せ。そうすれば、どこを重点的に読み直せばいいかがハッキリする。

要チェックの箇所が見つかったら今度は全訳をするつもりで取り組むんだ。いままでで培った英語力があれば、できるはずだ。

致命的な部分の意味がどうしても解らなかったら、後は推察するしかない。前後の文脈と文に含まれている単語を見て、作者が何を言いたいのか推測しよう。どうせ、他に手はない。

ゲームができる程度にルールを理解したら、見切り発車で実際に遊んでしまったほうがいい。解らないところが出てきたら、またルールを読み返すんだ。そのうち諸君のルールブックは、赤線だらけになるだろう。それでいいのだ。

バックグラウンド？　シナリオ？

そんなもの、もっと英語力がついてから読めばいい。ゲームを遊ぶのに必要な情報なんか、雑誌記事を見れば、充分だ。もっとも、ルールが読みこなせたなら、他の部分も難しくはない。辞書を見る回数が飛躍的に増えるだけだ。

根性！

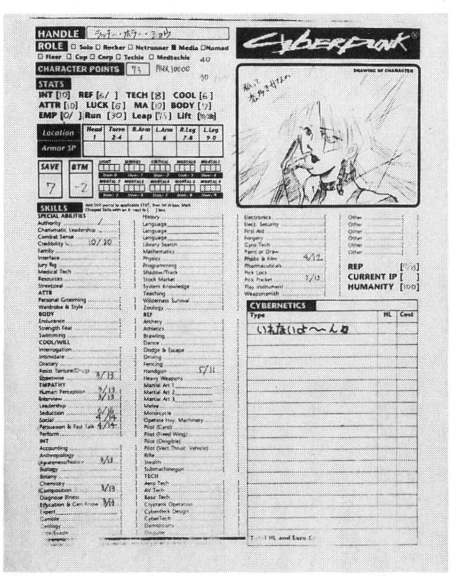
ステップ6 準備完了！

さて、これで諸君は英文ゲームを読むのに必要なコツを知ったわけだ。これだけ？　と思う方もいるかもしれないが、ここに書いたことだけでも、実行するのにはかなりの根気が必要になる。

もともと英語になれ親しんでいる人でもなければ、上記のアドバイスを実行し、一冊のルールブックを読破するまでに、どんなに早くとも一か月はかかるだろう。しかも、諸君の理解したルールは、どこかでかならず間違っている。誤訳してやつだ。これを未然に防ぐ手段は、ない。もしあるとすれば、英語に熟達することだけだ。だから、誤訳を恐れるな。みんなミスを繰り返して大きくなる。

根気を右手に、辞書を左手に、海外RPGに挑みたまえ。まだ見ぬ世界が、諸君を待つ！

（稲葉義明）



▲『サイバーパンク2.0.2.0.』のキャラクター・シート。英語版のコピーに、鉛筆で色々と書きこんだもの。別に英語のゲームだからといって、すべて英語で記入する必要はない。プレイする自分が一番わかりやすいように書けばよいのである。

稲葉義明　新和AD&Dの『モンスター・コンペンディウム』の訳者。コンピュータ・ゲームでは『ウィング・コマンダー・シークレット・ミッションズ』の訳を、舘野とともに担当。『歴史おもしろタイムス』など、光栄の仕事もいくつかこなしている最中。帰国子女なので、ネイティヴな発音なんかで力を発揮している。

健部伸明　DOS-V版『ウィング・コマンダー』の内容文とマニュアルの訳者。主著書に『幻想世界の住人たち』『虚空の神々』（新紀元社）『テーブルトークRPG五輪の書』『神話世界の旅人たち』（JICC出版）『ドラゴンクエストIIゲームブック』（エニックス）がある。『イースステーブルトークRPG』（アスキー）や『トーキョーN◎VA』（ツクダホビー）では、ゲームのディヴェロップを担当。近刊に鈴木一也との共著『幻想用語の基礎知識1』（アスキー）が予定されている。

海外RPG……をもう一歩楽しむ享楽術

海外の未訳RPGを遊ぶのは、外国映画を見るのに似ている。字幕を読みながら、原語の演技、台詞のほとばしりを楽しむか、日本語吹き替え版で翻訳されたストーリーのエッセンスを楽しむか？

RPGでも同じだ。そのシステムの根底に流れる文化背景を考えるか、日本風の世界に置き換えて遊ぶか？　さあきみはどっちだ？

その1 アメリカを研究しよう！

映画がそうであるように、RPGもまた国民性や風俗文化を反映したものだ。

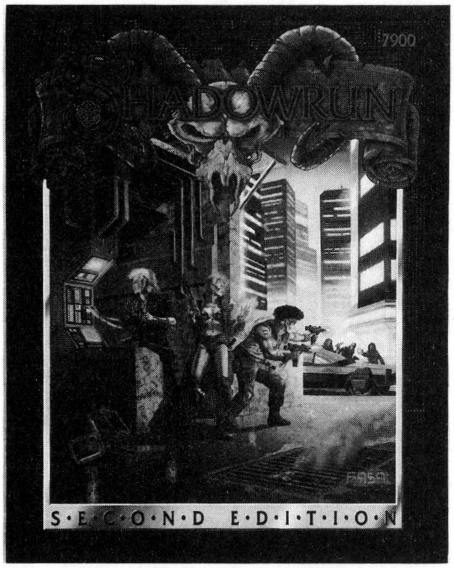
となれば、RPGの大生産国アメリカの文化や社会性に関する知識を入れておくと、ずっと分かりやすくなること確実だ。特に、SF、サイバーパンク、ホラー等については、アメリカに関する知識は、不可欠といえよう。アメリカの歴史や地理を少しずつでもかじっておくと楽しくなること請け合いだ。

これからいくつかキーワードを上げていくが、まず、ロールプレイングゲーム自体がアメリカの白人社会の中で誕生したゲームだと言うことを理解して欲しい。北米大陸を「発見」し、「開拓」してきて、比較的豊かになった白人が主に作り出したゲームなのだ。

キーワード1 個人の独立

アメリカの歴史は、決して平和なものではなかった。国民の祖先の多くは故国で生きる道を失い、命がけでアメリカに渡ってきた。メイフラワー号だけではない。様々な国の移民たちが生きる道を求めて、移民してきた。そのため、移民の子孫たちには自分の生き方を選んで生き抜いてきたという自負がある。

国家の成立も戦争で出来たものならば、国家の形成の中で、アメリカ先住民（いわゆるインディアン）の土地を奪い、自分たちも土地や黄金を奪いあっている。その流れの中で、法律が自分たちを完全に守ってくれないことを知っている。



■富士見書房から翻訳が出るとウワサされている『シャドウラン』。全米売り上げ2位の商品だ。よみがえった魔法とテクノロジーが融合した世界を描く、サイバー・ファンタジーRPGだ。グラフィック・デザインやイラストが美しく、サプリメントも豊富でどんどん出ている。

そのため、アメリカでは自衛用の銃器が普及し、発砲事件が絶えず、警察も銃器の使用を躊躇しない。

ダーク・コンスピラシー（GDW／ホビージャパン）では、PCが国家に頼らず、自ら銃を取る。シャドウラン（FASA）では、ネオ・アナーキズム（新無政府主義）という形で、企業に支配された経済や社会制度を自分の手に取り戻そうとする。

自衛主義は、同時に個人の独立も意味する。そのため、自分の行動の責任は、自分で取る。生死も興亡も自分の行いの結果なのだ。アメリカン・ドリームもある代わりに、悲惨な死もある。

ならば、極端に自分の生き方にこだわって生きていくのも不思議ではないだろう。

キーワード2 ヒーロー

アメリカが非常に短い歴史の国である。そのため、他の国のように、固有の神話や民族説話を持っていない。

宗教的な価値観は、聖書に頼っているが、固有のアイデンティティの礎となる神話がないため、ヒーローを欲しがる傾向があり、映画、コミック、SF等のメディアに登場する作品で自らの神話的な背景の空白を埋めてきた。

まず、映画は忘れられない。西部劇のジョン・ウェイン、ハードボイルドのハンフリー・ボガートの双璧から始まり、様々な俳優が「アメリカ人の神話」を演じてきた。最近では、シルベスター・スタローンやケビン・コスナーがアメリカの「男」にこだわっていると言えよう。

アメリカは、パルプ雑誌のコミックや小説を通して、大衆ヒーローを大量生産した国でもある。アメリカンコミックからテレビになったスーパーマンやバットマン等のスーパーヒーローはもちろん、スペースオペラやホラーもこのパルプ雑誌から生まれた。あのコナン・ザ・バーバリアン、ターザン、クトゥルフ神話もここから誕生したのだ。

短いながら、歴史も忘れてはならない。南北戦争や独立戦争の英雄たち、開拓史に名を残す無法者たちも忘れずにカバーしよう。

キーワード3 神の正義

個人主義の国アメリカが完全にばらばらにならないのは、そこに彼らの「正義」があるからだ。

「正義」とは何か？

まず、「キリスト教」という正義がある。今でも多くの合衆国市民がキリスト教に帰依し、悩んだ時は聖書の言葉に頼る。田舎では、日曜日に街の住人が全て教会に集まることさえあり、異教徒から見れば無人の街に思えるほどだ。

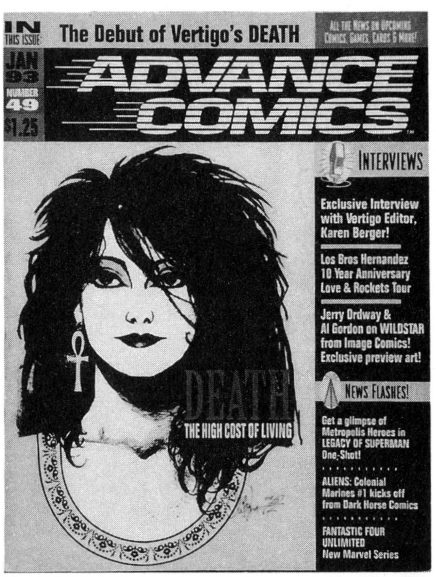
一神教として、至高の神を想定し、悩んだ時はその神にすがる。逆に言えば、全ての人の行いは神が見ており、偶然というものが存在しない世界でもある。ゆえに、絶対的な善悪があり、神の名に基づく正義があり、神の目にさらされる罪が存在するのである。

これは密かな選民意識のも含んでおり、「神の子」でない異教徒に対する差別や恐怖は今も存在する。デミヒューマンやモンスターの中には、根本的な異教徒への恐怖が含まれているだろう。

キーワード4 混在

アメリカは、アングロサクソンだけの国家ではない。東欧、ヒスパニック、ラテン、アラブ、アフリカン、アジア（含む日系、中国、インドその他）が入り交じった混在の土地である。

上流はWASP（ホワイト・アングロ・サクソン・プロテスタント）に押さえられていても、都市には多種の人種が混在していて、英語以外の文化も見られる。厳然と自国の文化を守ろうとするチャイナタウンのように、小数民族が団



■月刊『アドヴァンス・コミック』。なかなか情報が早い。ゲームのほか、アメコミ、ジャパニメーション＆ザ・マンガ・グッズ、コレクティングカード、およびそれらの関連商品が網羅されたカタログだ。欲しい人は、池袋の「まんがの森」へ集合だ！

結した例も多い。いわゆるマフィアもそうした団結が武器による実力行使集団に転化したものだ。

その2 日本を遊ぼう

本来、アメリカを舞台にしたRPGでも必ずしもアメリカという文化に束縛される必要はない。特にRPGは、一旦手にした後は、遊ぶ側のユーザーの自由度が高いシステムだ。舞台を日本に変更しても、十分に楽しむことが出来る。

そのまま移動できるのが『トーグ（新紀元社）』で知られるウエストエンド社の『ゴーストバスターズ』だ。ゴーストバスターズのフランチャイズという形を取るので、皆さんの街ですぐに遊べる。ホワイトウルフ社の『ヴァンパイア』や『ワーウルフ』も都市の影に生きる吸血鬼や狼男になるRPGなので、そのまま移動できる。向こうでは、シカゴやミルウォーキーのサプリメントが出ているが、背景までは理解しにくい。日本人ならば、東京、あるいは、近隣の都道府県庁所在地にするとよい。

そのまま、日本に舞台を移すのがよいとは限らない。重要なことは、まず、コンセプトをきちんと押さえることだ。

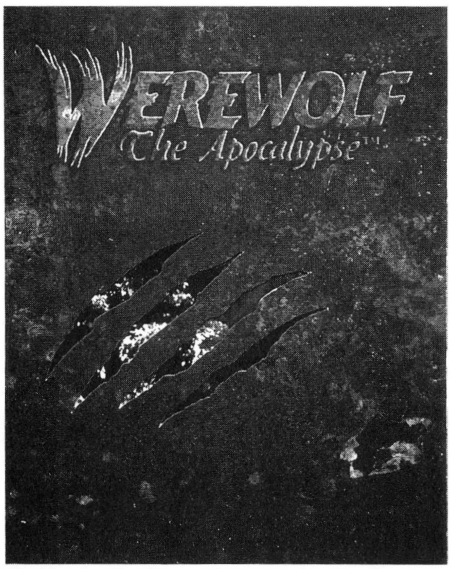
たとえば『クトゥルフの呼び声 ケイオシアム／ホビージャパン』の場合、「クトゥルフ神話に基づいた恐怖物」という点を外さなければ、十分に日本でプレイできる。実際、ホビージャパン社から出ている『黄昏の天使』、あるいはムックの『クトゥルフ・ワールド・ツアー』に納められた「中世日本版」が出ているし、原稿執筆中にも大正編の情報が届いている。

RPGのコンセプトを外さない限り、多少外見が変わっても、そこはユーザーの自由である。

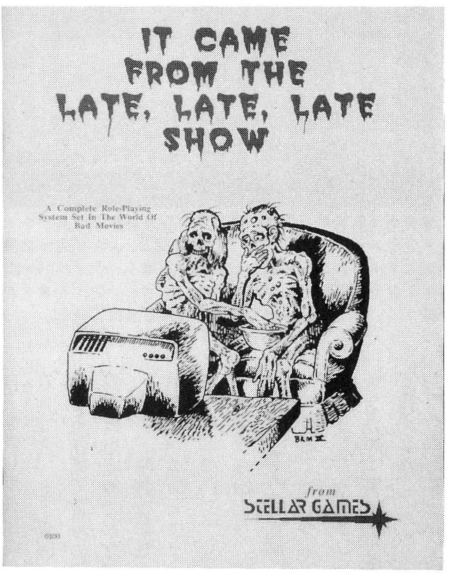
B級ホラー映画RPGとして、一部で熱狂的なファンを持つステラーゲームズ社の『IT CAME FROM LATE, LATE, LATE SHOW』（以下LATE SHOW）は、B級映画の俳優になって、B級映画の世界を楽しむメタRPGだが、アメリカのB級ホラー映画やソープオペラをそのまま持ってきても日本人には分かりにくいだろう。LATE SHOWは、プレイヤーがストーリーの流れを全て把握しているような、定番ストーリーのご都合主義で固まった番組をテーマとしている。そこで、私の友人は、これを特撮戦隊物や2時間枠のミステリードラマ（タイトルは「＊＊温泉連続殺人事件。湯殿に消えた美女。赤い浴衣に隠された秘密とは?」）に置き換えて、プレイしているのだ。

これは実に素晴らしい視点であり、RPGのコンセプトをきちんと押さえたと言えるだろう。

（朱鷺田祐介）



▲話題作『ワーウルフ』。表紙は地味だが、中イラストは非常にオシャレで、センスいい。プレイヤーはみんな狼男（または狼女）になって、派手な活躍ができる。姉妹作には『ヴァンパイア』がある。そしてこのシリーズは『魔術師』『妖精』『亡霊』と続くことになっている。



▲キワモノRPG『イット・ケイム・フロム・レイト・レイト・レイト・ショウ』。ああ、なんて長いタイトルなんだ！プレイヤーは役者のキャラクターを演じ、TV番組に出演して人気を集め、ライバルを蹴落とすという、とっても芸能界なゲームなのだ。いいでしょ。

朱鷺田祐介　パソコン通信ネットワーク、ニフティ・サーヴのRPGフォーラムで、業界における渉外役を担当している。シャドウラン（FASA）に関する親切なフォローで有名。主著書に『ドラゴンリング』『ファンタジーメイキングガイド』『ダンジョンメイキングガイド』（以上すべて新紀元社）『RPGゲームマスターになる本』（マイクロ・デザイン）がある。現在オリジナルRPG『深淵』を製作中。ちなみに、かわいい奥さんと娘さんがいる。

未訳RPGはこう遊べ！　一口アドバイス集

さて、私が実際にプレイしてきた体験から一口アドバイスを。

1　当たって砕けろ英語音読

私のルール読解方法はいささか野蛮である。とにかく頭から音読して、大事そうだなと思ったところに線を引くという大雑把な方式だ。分からないところは、適宜辞書を引く。

口語的な書き方やなまった単語は、辞書を引いても分からない場合が多いので、発音してみよう。音読すると語感で雰囲気が理解できる。

[＞＞＞Ya See, Chummer ?（わかったかい、にーちゃん）]

2　英語は「習うより慣れろ」

とにかくプレイをはじめよう。初期のシナリオは、極力単純で簡単な物にして、必要なルールは、その都度、確認するとルールに親しめる。

3　とにかく英語を使え！

せっかく英語のRPGをしているのだから、シナリオのタイトルを英語でつけよう。楽曲のタイトルから引用したり、適当な台詞を英語に翻訳するだけでも、雰囲気がぐっとよくなる。

NPCのあつかいも、ルールブックに登場するNPCの台詞回しを出来る限り参考にしよう。

4　背景世界の説明を綿密に

これは、海外RPG般に言える・RPGのバックグラウンドには、その国のお国柄、民族性が現れるものなのだ。その違いをきちんと把握し伝えることを楽しもう。

5　ビジュアルな表現力を応用しよう

ルールブックやシナリオ、サプリメントからコピーして集めておいたイラスト集を見せて、具体的なイメージを示そう。背景世界の解説は非常にスムーズにいく。

6　ルールは一つずつ

「習うより慣れろ」という体当たり戦法の場合でも、一度にルール全部に体当たりすると、簡単に包囲攻撃されて、撃沈してしまいかねない。

そこで、最初、一回読んだら、目次を見て、どのルールから重点的に使っていくかを決めて、一つずつ幅を広げていくとうまくいく。

■テーブルトークの神様である山本弘先生と、これまたテーブルトークにはウルサイこいでたく先生の名コンビがお送りする、ゲームマスターのためのコミックなのだ！

山本弘の役に立たない豆知識①

●探偵！ナイトスコープ　上岡龍太郎の司会による深夜バラエティー番組。関西では金曜日の夜11時25分〜という時間帯にもかかわらず、25パーセント台の高視聴率をキープしている。関東では深夜3時台に放送しているそうだが、あの関西特有のノリが関東人に理解できるのだろうか？　もしもこの番組の放送時間帯が早まるようなことがあれば、関東の関西化が進んでいるといっていいだろう。

●メガネをかけた美少女　ひと昔前のマンガでは「メガネを取ると美少女」というパターンがあったが、最近になってメガネの女の子も描きようによってはすごくかわいくなることを認識した。今のところアニメでは『鉄人28号FX』の双葉ぐらいしかいないけど、もっとがんばってほしいものである。メガネの美少女を主人公にしたアニメとか、どっかで作ってくれないものだろうか。

山本弘の役に立たない豆知識③

●……に代わってお仕置よ！ 僕はこのアニメが嫌いである。設定がふざけているとか、口コツに受けを狙っているとか、そういうのはべつに許せる。ただ、脚本がつまんないのが許せないのだ。どんなに作画が良くても、脚本のつまんない番組はカスである。かわいくて露出度が高けりゃすべて許されると思ったら大間違いなのだ！『きん注』を返せー　好きだったんだよ～！

山本弘の役に立たない豆知識④

●ようやく敵キャラのデータだけ作ったけど……『ソード・ワールド』や『真ウィズ』なら、こういうことも可能である。『GURPS 妖魔夜行』だとこうはいかない。何しろ敵妖怪を一匹デザインするのに、まるまる4時間かかったりするのだ。しかも我々は、予定どおりに商品を発売するために、これから妖怪を100匹以上デザインしなくてはならない……がんばろうな、友野！

●いや、何でもないよ「はっ、もしかして!?」「どうしたんだ?」「あ、いや、何でもない」……ドラマやマンガでよく目にする台詞である。でも「何でもない」と言われて、本当に「そうか、何でもないのか」と素直に納得しちゃう奴なんているんだろうか? そもそも、「はっ、もしかして!?」なんて口にする奴がいるとは思えないんだけどなあ……。

山本弘の役に立たない豆知識⑥

●金による「引き」　GMがプレイヤーをシナリオに引きずりこむ手段のことを「引き」と「押し」と言う。報酬やアイテムが手には入るというのが一般的な「引き」である。でも、このパターンばかり使っていると、いつの間にか冒険者たちが大金持ちになってしまい、金に興味を示さなくなる。そうならないように、何らかの方法で所持金を吐き出させるのもGMのテクニックであろう。

山本弘の役に立たない豆知識⑦

●色による「引き」　美少女を登場させ、泣き落しで仕事を依頼させるというのが色による「引き」である。僕の経験と照らし合わせてみても、このテクニックでひっかからないプレイヤーはいない！（プレイヤーが女性の場合は例外だが……）ただし、効果的なんだけど何度も続けて使えないのと、プレイヤーがスケベだとややこしい事態に陥ってしまうという欠点がある。

山本弘の
役に立たない
豆知識⑧

●デクス村のストール　NPCの名前の付け方なんてこんなものである。『ソード・ワールド』リプレイでも「仮にAさんにしておこう」「エイブさんにしよう」とか「○○さん」だから「マルクさん」とか、じつにえーかげんに名前をつけている。そう言えば、つげ義春の名作「ねじ式」に登場する「メメクラゲ」は、「××クラゲ」と書いたのが誤植され定着してしまったとか。そういうものだ。

●ダンジョン　ゲームによっては説明されているが、一般的にいって誰が何の目的でこんなややっこしいものを造るのか、昔から不思議だった。もっとも現代の日本でも、古い旅館なんかだと建増しに次ぐ建増しのために、完全にダンジョン化しているところがよくある。だから、おそらく最初は単純な形の穴だったものが、掘り拡げてゆくうちにああいう形になったのであろう……（ほんまかいな）。

山本弘の役に立たない豆知識⑩

●カース・オブ・キャッスル（エルフ）　花王のフロッピーのオマケについているパソコンRPG。スロットマシン方式でダンジョンをランダムに作成してゆくという妙なシステムである。セーブもロードもできない(!)というのがつらい。僕は三回やったけど一回もクリアーできなかった。ヒロインの名前はビオレ。アイテムはバブ、8×4、バイオビーズ、パイプスルーなど。敵にライオンがいる。

山本弘の役に立たない豆知識⑪

●ワープする通路　どういう原理か知らないけれど「ウィザードリィ」の世界では常識的に存在する。それにしてもワープやMALORが存在する世界で、どうやって泥棒の侵入を防ぐのだろうか？　宝物庫の空間にレンガをぎっしり詰めこんどいて侵入者を「壁の中にいる」にしてしまうのもひとつの手であろう。あとメイジの囚人をどこに閉じこめるかというのも問題だ。

山本弘の役に立たない豆知識⑫

●ゴーレム　ダンジョンをデザインしていてとても重宝するのが、ゾンビ、スケルトンなどのアンデッド・モンスターと、ゴーレムである。何と言っても「こいつらこんな場所で何食って生きてんの?」とプレイヤーに突っこまれる心配がない（ほんと、ダンジョンの中のゴブリンやコボルドって何食って生きてんだろ?）。『ソード・ワールド』では、スケルトン・ウォリアーが重宝である。

山本弘の
役に立たない
豆知識⑬

●ちょこっと数字を書き換えて……　本当はこんなことやっちゃいけないんだよ。途中でデータを書き換えるなんてことは、GMとしてもってのほか……なんだけど、ついついやっちゃうんだよなぁ。盛り上がりに欠ける時とか、逆に敵が強すぎてパーティーが全滅しそうな時なんかつい……。でも、しつこいようだけど、ストイックにやるなら、本当はやっちゃいけないんだからね。ほんとはね！

山本弘の役に立たない豆知識⑭

●女王様とお呼び！　誰が考えついたんだろうこのフレーズ……？　少なくとも10年以上前からあるのは確実だ。最近では少年誌とかでも平気で使ってる……意味分かってんのか？　それに男の場合「王様と呼べ」などと言わないのも変である。さらに歳が若い場合には「お姫様とお呼び！」とか「王子様と呼んでくれ」とか言いはじめると……収拾がつかなくなるからやめよう。頭が痛くなってきた。

●アイドル天使ようこそようこ　CDも買っちゃったし、バンダイから出た『えり子』と抱き合わせのムックも買っちゃったよ。かないみかさんに会って握手もしたし……ここまできたら特典付きLPも買うしかないのか!?（テープで全部持ってんだけど）……しかし、こんなんでページを私物化していていいのだろうか？　うん、きっといいのだ！　ネタがないんだから！

RPG・FREE・TALK

プロが明かす意外なRPGアイデア

イラストレーション・安田鉄魚

身の回りの物を注意してみると、〝これはRPGに使える〟というものがゴロゴロしている。それをいくつか紹介してみよう。

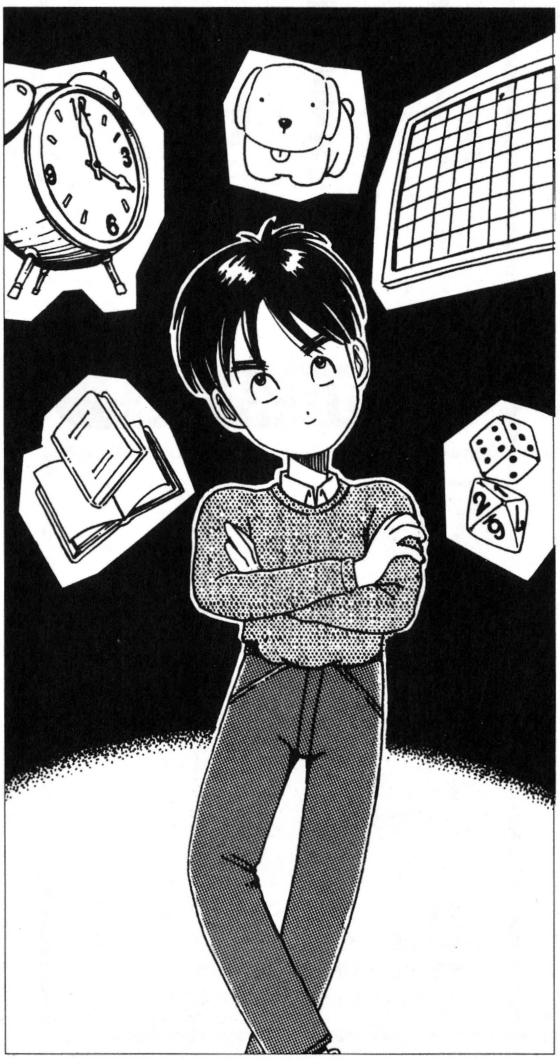
テーブルトークRPGをやっていると、机の上がすぐマップやらキャラクターシートでゴチャゴチャになってしまうという経験をしたことはないだろうか。そんなときに役に立つのがクリップである。クリップを使ってマップなどをマススクリーンに止めてしまえば、狭いスペースでも有効に使うことができる。また、これでゲームマスターの君が徹夜して描いたNPCのイラストもプレイヤーの落書きの魔の手から救うことができる。

次にご紹介するのは、手動計算機〝そろばん〟。これを使えばモンスターのヒットポイントをいちいち書き直す手間が省ける。いちどにたくさんのモンスターが出てくるときはさらに有効的。そろばんが得意なら、余ったスペースで計算もできる。各プレイヤーが一台ずつ持ってキャラクターシート代わりに使ってもいいだろう。

次のアイテムはゲームの中での時間がわからなくなってしまうようなときに役に立つ、電池を抜いた時計。ただし、動かし忘れにご用心。それから、ゲームが終わった後は必ず電池をいれて正しい時間に合せておこう。小学生のお道具セットに入っているおもちゃの時計でも可。

将棋盤も使いようによってはRPGに活用することができる。もうお気付きかと思うが、キャラクターの位置を把握するフロアタイルとして申し分ない。チェスボードやオセロ盤でももちろんOK。メタルフィギュアがないというのなら、将棋のコマを代用すればよい。「この金が飛車にファイアーボールを撃つよ」といったシュールな世界が展開されるであろう。

ちょっと音楽に心得があるのなら、キーボードもまたRPGアイテムになる。もちろんバンドで使うような大層なものでなくてもいい。これでBGMなんか奏でれば、気分が盛り上がること請け合い。キーボードによっては、いろんな効果音が出せるものもあるので、さらに便利。ただし、あまり熱中し過ぎて、セッションを君のリサイタルにしないように。



壁のある会場なら、ホワイトボードが有効的だ。これにマップでもNPCの似顔絵でもなんでも描けてしまう。おまけにすぐに消せて、何度も描けるというのが便利。横文字の地名や人名も、これに書けば一目瞭然。プレイヤーは正しくそれをメモすることができる。プレイヤーキャラクターの名前もここに書いておけば、みんながメモをとる必要がなくなる。それにメタルフィギュアなんかなくても、キャラクターの位置が分かりやすく示せるぞ。ただし、ゲームマスター以外の人間は手の触れることができないような場所に掛けること。さもないとたちまちのうちに落書きのるつぼと化してすまうだろう。壁がないのなら、小さめのホワイトボードや白い下敷きでも可。

今や若者の音楽シーンに欠かせないアイテムとなったウォークマン。これもなんと立派なRPGアイテムと化してしまうのだからイギリス人もビックリ。

例えばあるプレイヤーにだけ聞かせたい情報などをあらかじめ録音しておくとする。そして、その場面になったらおもむろにウォークマンを取りだし、そのプレイヤーだけに聞かせる（テープは少しコストがかかっても、ひとつの情報につき1本作っておいたほうが無難）。逆にひとり1台ずつウォークマンを持ってきて、某クイズ番組のように、ゲームマスターが情報を伝えている間、他のプレイヤーはボリュームをでっかくして音楽を聴くという荒技も可能。

最後に外来語辞典。プレイヤーの中にはNPCに会うたびにそいつの名前を聞く人がいる。もし、それがほんのちょい役とかで、名前を決めていなかったとしてもこれがあれば安心。

「マスター、その老人の名前は？」

「えーとねぇ……（パラパラ）フォ、フォアラーゲ（スキーやスケートの前傾姿勢のこと）、その老人の名前はフォアラーゲだ」とこんなように。さもないと……「マスター、さっきの老人、何て名前だっけ？」

「え、えーと……フォ、フォ……フォークソング？　いや、ちがうな。フォースター……でもない。えーと、えーと……」ということになりかねない。

このように身の回りの物をRPGに活用するとプレイがいっそう楽しくなる。君たちも身の回りの物をどんどんRPGに活用してみよう。

（K）

キミは何冊持ってるかな？
ログアウト関連書籍一覧

第1号が発売されたのが昨年の5月。いつの間にやら年もあらたまり、ログアウトに関連した書籍もずいぶんと増えました。で、ここに、そのラインアップを大紹介。これを機会に、バックナンバーを揃えてみてはいかがかな？　仲間を集めてテーブルトークに挑戦してみるのも、いいかもよ！

まだまだ増えるのだ

コンピューターゲームのノベライズとコミカライズ、そしてテーブルトークRPGのサポートを3つの柱として発刊したログアウト。隔月発売のペースに、スペシャル号の刊行が加わり、昨年末あたりからは……毎月本が出てるじゃないか！　どうりで忙しいハズだよなあ。しかも単行本もボツボツ発売されてるし。うう、こんなに仕事してていいんだろうか。

てなわけで、やたらと本を作り出したログアウト編集部です。左に掲載したのは、ログアウトの関連書籍。一部、ログアウトなんて影も形もなかった頃に作られた本も混じってますが、あまり追及しないように。

でも、これで全部だと思ったら甘いぞぉ。ここにきて、最終回を迎えてるログアウトの連載が多いことに気がついてるかな？　5号で『女王の受難』と『夢巫女・美緒』が、そして6号で『シルヴァ・サーガ』と『イースⅣプレストーリー』そして『プリンセスメーカー』が揃って最終回を迎える。ってことは、どうなるかというと……これらの小説やマンガが、単行本となって発売される日も近いということなのだな。そう、これからも、ログアウトに関連した書籍は、ガンガン発売されることになるのだ。

直販をチェック！

間もなくやってくる、ログアウト編集部からの大々的な単行本攻勢にそなえて、いまのうちにバックナンバーを制覇しようと思った人は注目！　ここに掲載した書籍の、賢い買い方を教えてしまうぞ。

まず、もっとも手軽なのは、最寄りの書店にいって注文するって方法。「ログアウトの第○号が欲しいんですぅ」といえば、取り寄せてくれるハズだ。

電話代はちょっぴりかかるけど確実な方法としては、アスキーの直販部に申し込むってのがある。月曜～金曜までの毎日、午前9時30分～午後5時30分までの営業時間内に、03-3486-7114（直通）まで電話してみよう。在庫の確認から代金の支払い方法まで、その場で教えてくれるよ。

そうそう、書籍のみということで、左のリストからははずれてしまったけれど、真ウィザードリィの『ゲームマスタースクリーン』という商品も、ログアウトから発売されている。こちらは玩具店を中心に販売されているもので、価格は2500円。真ウィズをより快適にプレイするための必須アイテムなので、よろしくね。もちろん、直販部でのオーダーも受け付けてますよ！

刊行リストだよ！

◆ログアウト第2号　680円

ログアウトが自信を持って勧める3つのテーブルトークRPG、真ウィズ、イース、真・女神転生を、巻頭カラーで特集した号。表紙は池上明子だ。

◆ログアウト第3号　680円

真ウィズとイースのリプレイ、そして読者参加コミックのダネール・サーガが新連載となった号。巻頭特集は、安田均のG2。表紙イラストは末弥純。

◆ログアウト第4号　680円

小説版アプロス、読者参加TRPGジェイド・キングダム、藤島康介のコラムと、新企画が目白押しの号。特集はビザンティラ。表紙は斉藤友子だ。

◆ログアウト第1号　680円

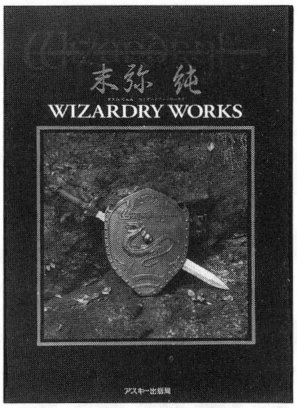
記念すべきログアウト第1号。いまや佳境を迎えつつある小説やマンガの連載も、その大半がこの号からはじまったのだ。表紙イラストは赤井孝美。

◆ログアウト第5号

780円

第1部のみを描き終え休載となっていたマンガ、凱羅の復活を高らかに宣言した号。深沢美潮のエッセーコラムの連載も決定した。表紙は米田仁士。

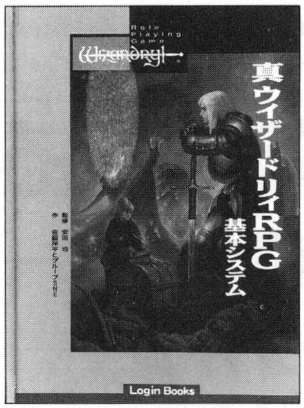
◆末弥純 ウィザードリィ・ワークス



2800円

ウィザードリィの世界を描かせたら右に出る人はいないという、末弥純のイラスト集。巻頭を飾る幾多のカラーのイラストボードは、まさに圧巻だ。

◆真ウィザードリィRPG 基本システム



2000円

グループSNEが自信を持って作り上げた、オリジナルのウィザードリィテーブルトーク。このシステムを知らないログアウト読者は、モグリだぞ！

◆ログアウト ノベルスペシャル

980円

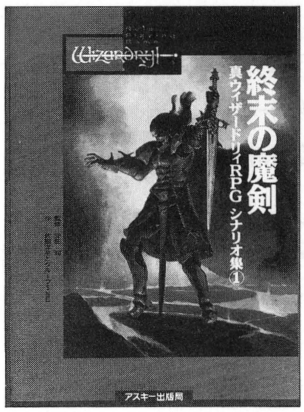
梶尾真治、大原まり子といった、有名SF作家による、読み切り作品ばかりのスペシャル号。西谷史の真・女神転生の小説も。表紙は高田明美だ。

◆わんだりんぐ WONDERLAND

640円

ログアウトに連載中の、めるへんめーかーによるゲームエッセーマンガと、その前身とも呼べるウォーロックの連載をまとめたもの。ゲームマニア必読。

◆真ウィザードリィRPGシナリオ集① 終末の魔剣



1600円

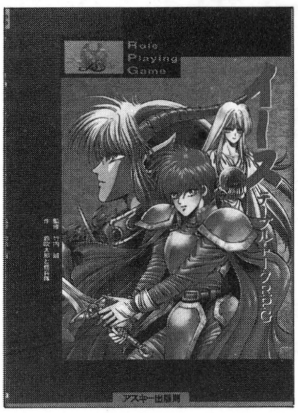
エセルナートに伝わる伝説『終末の魔剣』の復活をめぐるキャンペーン・シナリオ。これによって、真ウィズの世界がますます広がってくるのだ。

◆小説ウィザードリィBCF 呪われし聖筆

1200円

正式書名は、小説ウィザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ呪われし聖筆。ウィザードリィの第一人者、竹内誠の筆が冴える一冊だ。

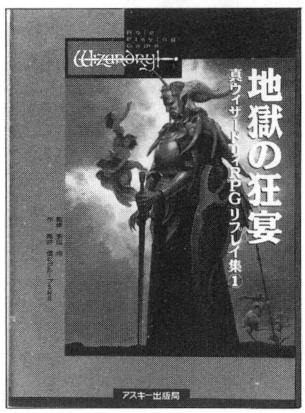
◆イース テーブルトークRPG



1800円

ログアウトでリプレイを連載中のイースTRPGのシステム。元のゲームが持つアクションの爽快感を損なうことなく、テーブルトークに移植した。

◆真ウィザードリィRPGリプレイ集① 地獄の狂宴



1700円

女王の受難の連載が好調のうちに幕を閉じた、高井信によるリプレイ集。全編ダジャレに満ち溢れた内容は、ただ読むだけでも楽しめるハズだ。

・価格はすべて[税込]です。

LOG OUT

ログアウト　テーブルトークRPGスペシャル

COVER　イラスト/鈴木健介、池上明子、相崎直美　デザイン/荒井清和　製版/野口丈幸

COPYRIGHT ©1993 by ASCII Corporation　本誌の掲載記事の無断転載・複製を禁じます。法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

CONTENTS

ガイア教司教・鈴木、真・女神転生を語る——8

予告 **イースⅡテーブルトークRPGのすべて**——164

真ウィザードリィRPGカラージオラマ——4

テーブルトークRPGクロス・レビュー——18

ホビーデータが放つ新感覚怪談RPG **放課後奇譚**——57

ログアウト3大RPG

イース

ワールドガイドノベル　しろがねの浜　作　星宮すみれ　画　池上明子——28

トラブル・シューティング　作　関根博寿　画　佐々木亮——150

シナリオ　まぼろしの雪山　作　牧山昌弘　画　高橋政輝　藤浪智之——158

真ウィザードリィ

ワールドガイド　ズダイ・ツァ　作　佐脇洋平とグループSNE　画　鈴木健介——81

シナリオ&リプレイ　帝国の残照　作　高山浩とグループSNE　画　佐藤樹云——113

真・女神転生

システム発表&リプレイ　作　鈴木一也　画　相崎直美——129

コミック

Dr. モローのRPGな日々　作画　Dr. モロー——48

真ウィザードリィ・リプレイコミック　作　高井信　画　河本ひろし——97

イース・リプレイコミック　作画　田中としひさ——169

GM（ゲームマスター）なんかこわくない!?　作　山本弘　画　こいでたく——183

テーブルトーク入門

とことんRPG　作　松野桂司　画　安田鉄魚——12

みんなもRPGやろうよ　作　河内矢恵&怪兵隊　画　藤浪智之——38

海外ゲーム必勝道場 基礎編　館野恒夫　稲葉義明　健部伸明　朱鷺田祐介——177

RPG FREE TALK　画　安田鉄魚——56、96、149、168、199

STAFF　■発行人：藤井章生■編集人：塩崎剛三■編集長：宮野洋美■副編集長：宮川隆■アートディレクター：荒井清和■編集スタッフ：米田裕、奥山裕之、高橋敦子、山元勝、熊谷雅晃■進行：樹村頼子、栗原和子、東谷保幸、川崎学■制作スタッフ：井沢利昭、佐々木幸子■制作協力：スタジオＢ４、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、長島弘美、梶浦陽子■雑誌営業：中島直也■広告営業：杉山淳一、森剛宏■出版業務：杉本恭子■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、稲垣剛■出版局局長：西村弘紀■出版局副局長：小島文隆■出版営業統轄部長：能勢仁■出版総務統轄部長：別所聖一

第6号は3月9日発売予定

シルヴァ・サーガのミネルバトンの世界を大特集

『凱羅（ガイラ）』予告編を堂々公開！

プリンセスメーカーがいよいよ最終回を迎えるぞ！

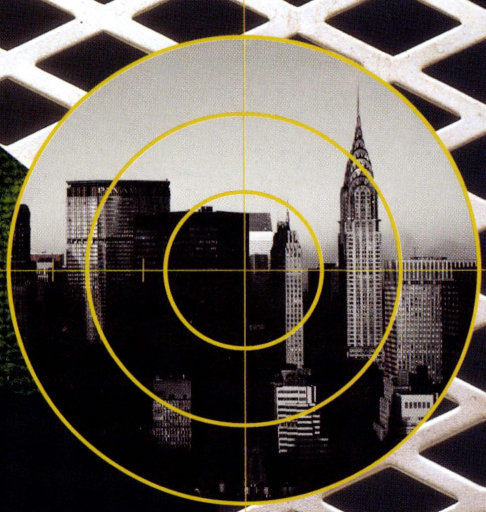
末弥純ウィザードリィ・ワークス好評発売中!

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ログアウト編集部「○○○」係
バックナンバーの在庫の問い合わせはアスキー直販部までお願いします。☎03-3486-7114

☎03-3486-7111（大代表）　☎03-3796-1906（編集部）
☎03-3797-3464（広告部）　☎03-3486-1977（出版営業部）

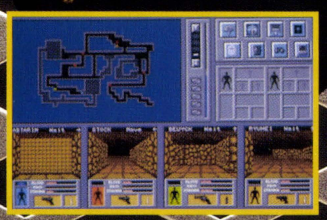
戦術が生死を分ける。

リアルタイム・シミュレーションRPG。



陰に潜む武装犯を処理せよ。

プレイヤーは全12人の特殊部隊の指令官となり武装犯の逮捕、処理にあたります。与えられたミッションに適した隊員4人と武器、アイテムを選び任務を遂行して下さい。リアルタイムなあなたの指令が任務の成功と隊員の生死を分けるのです。



- ■緊迫感と変化に富んだ数々のミッション
- ■快適なリアルタイムの命令コマンド形式
- ■3Dダンジョン方式のフィールド
- ■12人の隊員は能力、性格を細かく設定
- ■細部までリアルに再現された武器とアイテム
- ■弾の種類まで選べる銃器は全32種類
- ■任務の成功によって隊員の能力が成長

好評発売中

価格¥9,800（税別）

アージェントミッション

URGENT MISSION

PC-9801VM以降(E/F/M/U/XA/LT/HA除)5"/3.5"2HD(3枚組)

■要RAM640KB■要16色カラーボード■要アナログディスプレイ■要バスマウス

発売元
株マスターピース
〒167 東京都杉並区松庵1-23-12 タワーズ88・701号 TEL 03(3331)1977

風と海の聖伝承、理想郷（ノイギーア）に広がる
新次元アクションRPG。

ノイギーア
～海と風の鼓動～

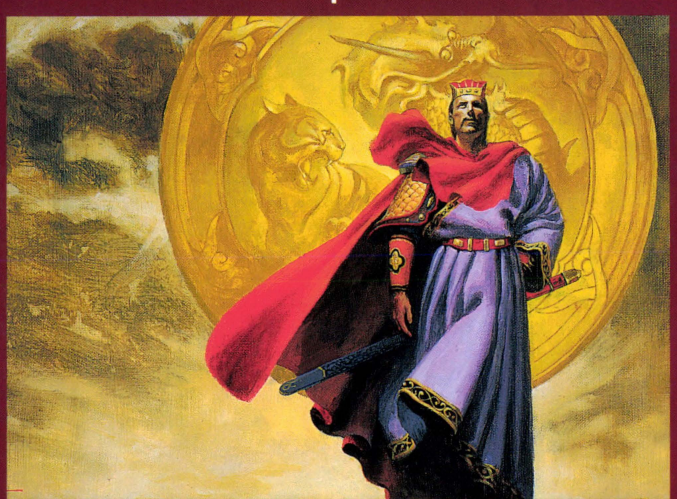
超豪華クリエイター達が幻想世界へ挑戦する！
異変広がる辺境領を王子デュークが駆け抜ける。

音楽プロデュース　高橋幸宏（元YMO「イエローマジックオーケストラ」）
キャラクターリファイン　菊池通隆（「サイレントメビウス」総監督）
ストーリー監修　会川　昇（ヤングジャンプ「浪人同心」原作）
デザインワークス　森木靖泰（「サーティオン」メカデザイン）

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

3月発売

新世代三国志、ウィンドウズ迫る！



三国志正史

天下
スピリッツ

ウルフ・マウス・ムーヴメント第1弾。
戦乱に輝く英雄達のアンビシャス、
リアルタイムが織り成す興亡グラデーション、
「斬スピ」を超えるスピリッツ第2弾、早くも登場！

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

M-VIUS Multiple Visual Interface Window System

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

2月発売

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

雑誌63596-63　T1063596630982　印刷所　大日本印刷　Printed in Japan